ΤΕΥΧΟΣ 72 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1990 500 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & COMPUTER GAMES

TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ STAR LC-20

ΑΦΙΕΡΩΜΑ:



ROLE PLAYING GAMES

Special Review : The Immortal



ΝΕΑ ΣΤΗΛΗ



AMOS BASIC

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK



DELUXE PAINT ST

Hyper View:
- WRATH OF THE DEMON

Adventure:
- LOOM



AMSTRAD GX 4000
ΜΙΑ ΝΕΑ ΕΠΙΤΥΧΙΑ;

TURBO·X®

1989 — ΤΟ COMPUTER ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)



TURBO·X1

μόνο **120.400***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ΜΕ CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 ΤΕΜ.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

CATS CREATIVE ART TEAM

ΠΛΑΙΣΙ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

TURBO·X2
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. — **133.900***

TURBO·X3
ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20 MB. — **168.600***

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%

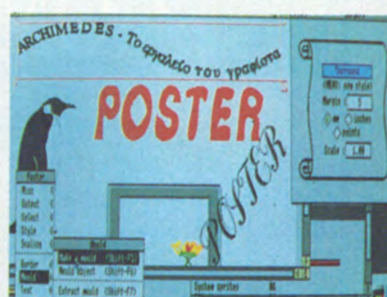
Archimedes

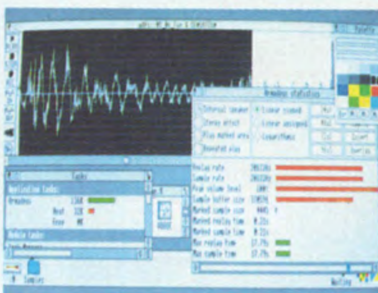
Η **Acorn** ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΟΝ **3000**

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ RISC ΑΠΟ 195.000*











ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ARCHIMEDES 3000

- Επεξεργαστή 32-BIT RISC
- Ταχύτητα 4 MIPS
- Multitasking operating system
- Ανάλυση 640×512
- 256 χρώματα από παλέτα 4.096 χρωμάτων
- 4 VGA Compatibles screen modes
- 1 MB βασική RAM
- 512 KB ROM
- 1 MB unformatted FDD
- 4 EXPANSION SLOTS

PCW BENCHMARKS

Benchmark	BBC A300 Basic 5 ROM	Arc 310 Basic 5 ROM	Atari 1040 ST FastBASIC	Amiga 500 Amiga Basic
intmath	0.15	0.35	1.25	1.7
realmath	0.21	0.38	1.63	2.7
triglog	0.8	1.41	6.28	6.7
textscrn	2.73	4.4	88.16	150.3
grafscrn	1.41	6.9	35.67	25.0
store	3.16	6.5	56.57	32.7
average	1.41	3.32	31.61	36.52

EMULATES IBM® PC XT

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ



ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ

ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 98, (ΠΛ. ΚΑΝΙΓΓΟΣ) - ΤΗΛ.: 3622478 - 3644351 - 3607836 ΑΘΗΝΑ 106 77

PIXEL / High·Tech Boutique



ΦΟΝΙΚΟ ΟΠΛΟ

Για σας και για τους άλλους. Πιστή απομίμηση του αυθεντικού, δεν πειράζει ωστόσο κανέναν. Αν όμως φοράτε την ειδική ζώνη, τότε μια καλή σκόπευση από τον αντίπαλο και το χτύπημα θα είναι μοιραίο. Το σετ περιλαμβάνει ζώνη, βομβητή, το όπλο και τον... σιγαστήρα.



Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ

Πατήστε το play στο κασετόφωνο και δώστε του το ρυθμό. Είναι η ώρα του να ζωντανέψει. Χορεύει μέχρι τελευταίας... μπαταρίας. Τρέμε Μπαρίσνικωφ!



VOICE CHANGER

Αν δεν σας αρέσει η φωνή σας... μιλήστε στους άλλους με την επιβλητική φωνή του Νταρθ Βέιντερ... ή με τη λεπτή φωνή των Τσιπ και Ντέιλ. Θέλετε μήπως να μιμηθείτε τη φωνή των ρομπότ; Κανένα πρόβλημα. Ο παραμορφωτής φωνής της Pixel Boutique είναι εδώ για σας. Με δυνατότητα line-out, για να ακούσετε τη φωνή σας μέσα από τον ενισχυτή και να τη μαγνητοφωνήσετε, δημιουργώντας απίθανα σποτς!



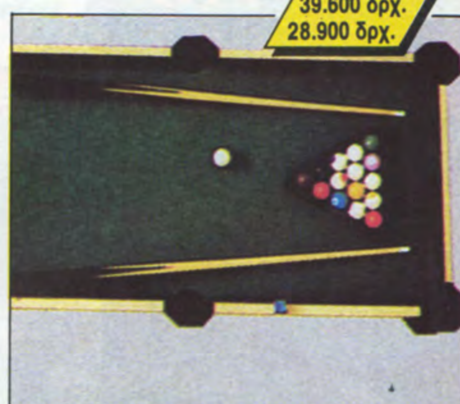
Pixel Super College
Σινιέ και Pixel!!

Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μία από κάθε χρώμα.



Pixelοπυραμίδα ρολόι

Η γοητεία των πυραμίδων της Αιγύπτου! Μερικούς αιώνες μπροστά από τα ηλιακά ρολόγια... Η Pixelοπυραμίδα ρολόι μετράει το χρόνο ηλεκτρονικά για τους νοσταλγούς της εποχής του Τουταγχαμών.



Pixelομπιλιάρδο

Το "χρώμα του χρήματος" ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ενα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια τώρα σε ειδική "μίνι" έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!



ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ

Λένε ότι ευθύνεται για τη στροφή πολλών πιτσιρικάδων προς τη βιολογία. Πράγματι, ο μικρόκοσμος είναι σκέτη γοητεία. Εξερευνήστε τον, μέσα από τα μαγικά γυαλιά. Δείτε τις ίνες ενός φύλλου, τους κρυστάλλους του αλατιού, και ανακαλύψτε... πόσο δίκιο έχει η μητέρα σας όταν σας φωνάζει ότι τα βρώμικα χέρια έχουν ένα σωρό μικρόβια. Τι σωρό δηλαδή; Εκατομμύρια!



Pixelscope

Αναχώρηση από τη Γη.
Ενα τηλεσκόπιο που σας βάζει σε τροχιά για ένα συναρπαστικό ταξίδι στο διάστημα.
Μπορείτε ακόμα να ψάξετε για το τυχερό σας άστρο και να δείτε το χαμόγελο του φεγγαράνθρωπου. Πιο επιστημονικά... παρατηρήστε τα ουράνια φαινόμενα ως άλλοι Γαλιλαίοι.



Τι; ΠΩΣ; ΠΟΣΟ;

'em up.

Και το δείχνει και το φωνάζει. Είναι το ηλεκτρονικό calculator με φωνή. Κάνει τους λογαριασμούς του και μετά ξεφωνίζει το αποτέλεσμα για να το ακούσει όλος ο κόσμος. Ετσι, δεν μπορείτε να λέτε ότι η οθόνη του δείχνει λάθος αποτέλεσμα.
Προσέξτε το όταν κάνετε τους λογαριασμούς των εξόδων σας, είναι ικανό να πει το αποτέλεσμα σε όλο τον κόσμο!

ΔΩΡΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΑΠΟ ΤΗΝ PIXEL HI–TECH BOUTIQUE



Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.

PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα X το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ		ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΦΟΝΙΚΟ ΟΠΛΟ			4.300	
Ο ΧΟΡΕΥΤΗΣ			2.650	
VOICE CHANGER			7.600	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΓΚΡΙ. Μαλα Μαλα Μαλα Μαλα			3.500	
Pixelοπυραμίδα ρολόι			13.600	
Pixelοματιλάρδα	Junior (100x53x14 cm)		28.900	
	Senior (127x68x14 cm)		39.600	
	Senior (127x68x75,5 cm)		55.500	
ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΟ			4.350	
Pixelscope			4.850	
ΤΙ; ΠΩΣ; ΠΟΣΟ;			8.200	
			ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής, 20 ημερες.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. __________ ΠΟΛΗ __________ ΤΗΛ. __________

Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολή τα παραπάνω αντικείμενα. Αν δεν μείνω ικανοποιημένος από την αγορά μου μπορώ να επιστρέψω ***εντός δέκα ημερών*** *το προϊόν και θα επιστραφεί εξ ολοκλήρου το ποσόν που κατέβαλα. Τα ταχυδρομικά έξοδα επιστροφής βαραίνουν εμένα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ __________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ __________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:

COMPUPRESS, (PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE), Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΠΕΡΙΕΧΟ

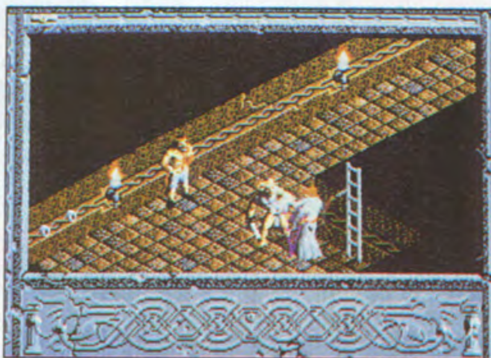
ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

THE IMMORTAL

Ενας τρόπος να γίνετε αθάνατος; Ή μήπως ένα συναρπαστικό Special Review; Μάλλον το δεύτερο.



WRATH OF THE DEMON

Το νέο δημιούργημα της Readysoft, που είναι πράγματι πολύ δυνατό.



Castle Master

Το παν σε αυτή τη ζωή είναι να είσαι κύριος του χώρου στον οποίο κινείσαι και ζεις. Στο "Play the Game" αυτού του μήνα σας βοηθάμε να γίνετε κύριοι ενός πολύ ενδιαφέροντος κάστρου.



DPAINT ST

Το δυνατό αυτό πρόγραμμα γραφικών, τώρα για τον Atari ST.



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑΣ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ. ΤΟ **PIXEL** ΕΚΠΡΟΣΩΠΕΙΤΑΙ ΣΤΗ Β. ΕΛΛΑΔΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΤΑΙΡΙΑ **NORTHERN NETWORK**, ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, ΤΗΛ. 282663, 284864. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΙΩΣΗΦ ΚΟΝΙΟΣ **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης απο την εταιρία **PRINT XPRESS** Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ. 9238672-5 **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ, ΣΤΕΛΙΟΣ ΘΕΟΔΩΡΑΚΟΣ, ΝΤΑΙΖΗ ΑΝΑΝΙΑΔΟΥ **DESKTOP PUBLISHING:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΠΕΤΡΟΣ ΗΛΙΑΔΗΣ, ΜΑΓΔΑ ΔΙΑΛΕΚΤΟΥ, ΜΑΡΑ ΠΑΥΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΤΑΚΗΣ ΑΝΕΖΥΡΗΣ, ΑΝΤΩΝΗΣ ΧΑΛΑΡΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΘΕΟΣ

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos,

ΜΕΝΑ

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 72 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Μια νέα στήλη ξεκινάμε αυτό το μήνα. Θα παρουσιάζει χρήσιμες εφαρμογές για τον υπολογιστή σας. Ξεκίνημα με:

GAMES REVIEWS

AMSTRAD GX 4000

Πώς είναι η καινούρια game console της Amstrad; Ο Αντώνης Λεκόπουλος αναλύει τα χαρακτηριστικά της.



ROLE PLAYING GAMES

Ο Γιώργος Κυπαρίσσης γίνεται "κάποιος άλλος" και μας ξεναγεί στο μαγικό κόσμο των παιχνιδιών ... διχασμένης προσωπικότητας.

SEGA MASTER SYSTEM – BIT 72

Η πρώτη είναι το μεγάλο όνομα. Η δεύτερη έχει "δελεαστική" τιμή. Ποιά όμως είναι η καλύτερη; Βρήτε την απάντηση μέσα σε αυτό το άρθρο.



STAR LC–20

Ένα ενδιαφέρον test στο διάδοχο του πολυαγορασμένου LC-10.



LOOM

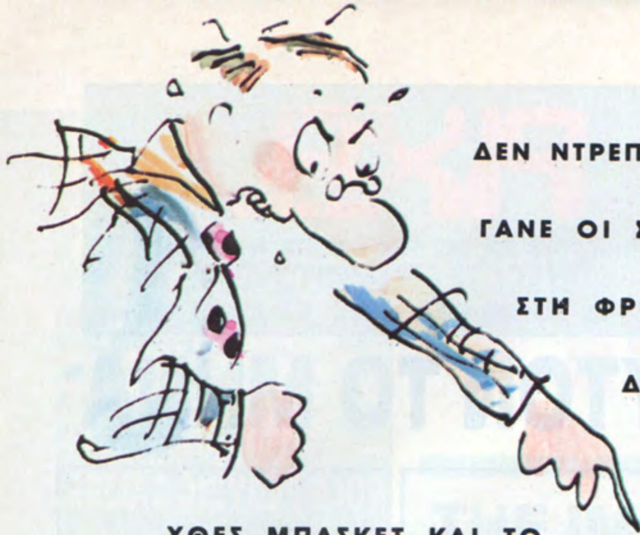
Ενα πολύ "μουσικό" παιχνίδι φιλοξενεί ο Αντρέας Τσουρινάκης αυτόν το μήνα.



SAINT DRAGON

Ενα δυνατό shoot' em up μόνο για εκείνους που έχουν γερά νεύ_ ρα και γρήγορα αντανακλαστικά. Δράση και δυνατό σασπένς.

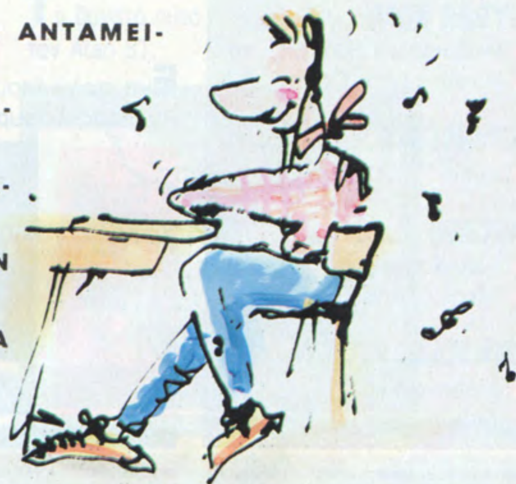
Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Aristotelous str., tel. 282663, 284664.
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ, ΘΟΔΩΡΗΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΞΕΝΟΦΩΝΤΑΣ ΑΔΑΜΑΝΤΙΔΗΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΝΑΝΑ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΓΕΩΡΓΙΑ ΝΙΦΟΡΟΠΟΥΛΟΥ, ΦΙΛΙΠΠΑ ΒΟΥΛΓΑΡΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.
EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Antony Lekopoulos **EDITORS**: George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsourinakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS**: Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES**: UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING**: Vicky Psihogiou, Nana Efstathiou, Pepi Papageorgiou-Rondogianni, Georgia Niforopoulou **TYPEWRITING**: Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY**: Nikos Georgiadis **EXCLUSIVE RIGHTS FOR GREECE**: Personal Computer World **COVER**: Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER**: Menelaos Meletzis.



ΔΕΝ ΝΤΡΕΠΕΣΑΙ, ΕΙΣΑΙ ΚΑΙ ΠΕΙΡΑΙΩΤΗΣ! ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΦΑΓΑΝΕ ΟΙ ΣΟΥΖΕΣ, ΟΙ ΚΟΝΤΡΕΣ ΚΑΙ ΜΠΑΡΑΚΙΑ. ΠΑΛΙ ΣΤΗ ΦΡΕΑΤΙΔΑ ΣΤΑ ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ ΓΥΡΙΖΕΣ ΧΤΕΣ, ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙΣ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ. ΠΡΟΧΤΕΣ ΓΙΑ ΜΠΟΟΥΛΙΝΓΚ ΣΤΟ CENTER, ΑΝΤΙΠΡΟΧΘΕΣ ΜΠΑΣΚΕΤ ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΔΥ ΒΟΛΤΕΣ ΣΤΟ ΡΟΛΟΪ. ΓΥΡΝΑΣ ΠΟΥ ΓΥΡΝΑΣ, ΕΜΠΑ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ, ΣΤΟ ΝΑΥΤΙΚΟ, ΣΤΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ, ΠΗΓΑΙΝΕ ΚΑΙ ΣΕ ΚΑΝΑ ΘΕΑΤΡΟ. ΜΕ ΤΣΑΡΚΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΙΡΑΪΚΗ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΕΙΣ Τ' ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΟ; □ ΠΟΡΤΟ ΛΕΟΝΕ ΛΕΓΑΝΕ ΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ ΣΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΑ, ΙΑΤΡΙΔΗ! ΚΑΙ CLUB 906 Ν' ΑΚΟΥΣ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ, ΟΧΙ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ!

Συγκεντρώσου Ιατρίδη! Το Πόρτο Λεόνε δεν βρίσκεται στην Ιταλία!

ΔΕΥΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 3 ΜΕ 6 ΤΟ ΜΕΣΗΜΕΡΙ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΜΟΥΣΙΚΟ **CLUB 906**, Ο D.J. LEO ΚΑΙ Ο ΝΙΚΟΣ ΞΑΝΘΑΚΟΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΤΙΣ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΞΕΝΟΥ ΤΡΑΓΟΥΔΙΟΥ, ΑΝΤΑΜΕΙΒΟΥΝ ΤΟΥΣ ΤΥΧΕΡΟΥΣ ΤΟΥ ΚΟΥΪΖ ΤΗΣ «ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΠΕΝΤΑΔΑΣ», ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΝΟΥΝ ΤΑ 20 ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΕΤΑΔΙΔΟΥΝ ΤΟ ΣΑΒΒΑΤΟ 4 ΜΕ 6 Μ.Μ. ΧΑΡΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕΓΑΛΑ ΔΩΡΑ Σ' ΟΠΟΙΟΝ ΜΑΝΤΕΨΕΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ Νο 1.





PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των 4.950 δρχ. αντί των 5.500 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λογο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

____

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________
4) ____________
5) ____________

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ____________
2) ____________
3) ____________

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ____________ **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** ____________ **ΤΗΛ** ____________

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΟΝΟΜΑ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________ **ΤΗΛ.:** ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ **Τ.Κ.** ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77
78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89
90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101
102 103 104 105 106 107 108 109
110 111 112 113 114 115 116 117
118 119 120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130 131 132 133
134 135 136 137 138 139 140 141
142 143 144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155 156 157
158 159 160 161 162 163 164 165
166 167 168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179 180 181
182 183 184 185 186 187 188 189
190 191 192 193 194 195 196 197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Αγαπητοί φίλοι, φτάσαμε και πάλι στο χριστουγεννιάτικο τεύχος μας, που δεν θα μπορούσε βέβαια κι αυτόν το μήνα να μη σας μεταφέρει κάθε νέο που είδαμε ή ακούσαμε στην ελληνική και ξένη αγορά. Ετσι λοιπόν μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση απ' όσα πρόκειται να δείτε φέτος στις μέρες των εορτών, αν ξεφυλλίσετε τις σελίδες της επικαιρότητας, των previews και φυσικά του "Εδώ Λονδίνο", που λόγω των ημερών είναι γεμάτο από νέες δραστηριότητες εταιριών που ηγούνται στο χώρο του home computing.

Εκτός όμως από τις ειδήσεις που θα βρείτε σ' αυτό το τεύχος, υπάρχουν - όπως πάντα - κάποια θέματα που αφορούν τόσο το software όσο και το hardware. Ας αρχίσουμε λοιπόν την περιήγησή μας από τις παρουσιάσεις προγραμμάτων, καθώς αυτόν το μήνα κάνει το ντεμπούτο της μια νέα στήλη, στην οποία θα φιλοξενούμε κάπως πιο σοβαρά προγράμματα (που δεν θα χρειάζονται απαραίτητα να έχετε συνδέσει κάποιο joystick) και θα αναδεικνύουν το άλλο πρόσωπο του υπολογιστή σας, που μέχρι τώρα ήταν κρυμμένο πίσω από εξωγήινους και εχθρικά διαστημόπλοια. Για αρχή, παρουσιάζουμε το διάσημο Deluxe Paint στην έκδοση για Atari ST και STE και την AMOS BASIC, που καταφέρνει να αξιοποιεί σε μεγάλο βαθμό τις ικανότητες της AMIGA στα Graphics και το Animation.

Αν όμως προτιμάτε ακόμα να ασχολείστε με τα αγαπημένα σας παιχνίδια, θα βρείτε - όπως κάθε μήνα - τα γνωστά reviews, ενώ στο Special Review θα γνωρίσετε τη νέα μορφή των Role Playing Adventures. Πρόκειται για το Immortal, που χαρακτηρίζεται από τα τρισδιάστατα γραφικά του και την arcade δράση του, που μέχρι τώρα ήταν κάτι άγνωστο για τα προγράμματα αυτού του είδους. Και καθώς μιλάμε για Role Playing Games δεν θα 'πρεπε να παραλείψουμε να αναφερθούμε στο αφιέρωμα αυτού του τεύχους, που περιγράφει την εξέλιξη αυτών των παιχνιδιών, τους ειδικούς κανόνες που τα χαρακτηρίζουν και το ιδιαίτερο λεξιλόγιο που συναντάμε σ' αυτά τις περισσότερες φορές. Προσέχοντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτών των παιχνιδιών, θα διαπιστώσετε ότι πολλά άλλα παιχνίδια που δεν θεωρούνται Role Playing έχουν δανειστεί στοιχεία που δίνουν στους ήρωές τους τη δυνατότητα να συμπεριφέρονται πέρα από τα στενά πλαίσια ενός arcade παιχνιδιού.

Στο Adventure αυτού του τεύχους θα βρείτε την παρουσίαση του LOOM, ενός παιχνιδιού του οποίου οι γρίφοι καλύπτονται από μουσικές νότες, γεγονός που μπορεί να σας εγγυηθεί ότι προσπαθώντας να το λύσετε θα ακούτε σίγουρα κάποια στιγμή πουλάκια και καμπανίτσες... Οσο για τα tests που θα βρείτε σ' αυτό το τεύχος, αυτά περιλαμβάνουν μια σύντομη παρουσίαση της νέας πολύ καλής κονσόλας της Amstrad, μια συγκριτική παρουσίαση δύο παιχνιδομηχανών, καθώς και μια περιγραφή των δυνατοτήτων του νέου εκτυπωτή της STAR, του LC-20. Οπως βλέπετε λοιπόν, το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας υπόσχεται να σας κρατήσει συντροφιά τις γιορτινές μέρες που έρχονται. Εμείς - όλοι οι συνεργάτες του PIXEL - σας ευχόμαστε καλά Χριστούγεννα και σας αφήνουμε, ανανεώνοντας το ραντεβού μας για τις πρώτες μέρες της καινούριας χρονιάς.











SOFTWARE *flash*

BATTLE OF BRITAIN JUBILEE



Ενα από τα πιο δημοφιλή θέματα των προγραμματιστών τελευταία είναι τα flight simulators που περιλαμβάνουν και στοιχεία στρατηγικής. Η Mirrorsoft, σαν ειδική στα πολεμικά παιχνίδια, έχει όπως αναμενόταν τη μεγαλύτερη παραγωγή στο είδος αυτό των παιχνιδιών, και η τελευταία παραγωγή της είναι το "Battle of Britain Jubilee". Στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να λάβετε μέρος σε τέσσερις διαφορετικές αποστολές και καθεμία αντιστοιχεί σε μια φάση της μάχης, το όνομα της οποίας έχει το παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχει η "επιχείρηση Kanal Kampf", η "επιχείρηση Eagle", η "επιχείρηση Eagle-Eyes" και η "επιχείρηση Blitz". Στην πρώτη έχουμε επίθεση Γερμανών σε εφοδιοπομπές, στη δεύτερη βομβαρδισμό επίγειων εγκαταστάσεων της RAF, στην τρίτη βομβαρδισμό των ραντάρ και στην τέταρτη βομβαρδισμό του Λονδίνου. Σε καθεμία από τις αποστολές μπορείτε να είστε είτε με το μέρος των Βρετανών είτε με το μέρος των Γερμανών. Σε κάθε περίπτωση είστε διοικητής ενός σμήνους και πρέπει να φροντίζετε να το διατηρείτε αξιόμαχο, ενώ λαμβάνετε μέρος και σε αερομαχίες, στις οποίες οδηγείτε ένα από τα σκάφη που η αεροπορία σας διαθέτει (π.χ. Hurricane και Spitfire για τη RAF, Μέσερσμιθ και Στούκας για τη Luftwaffe). Φυσικά, τα αεροπλάνα έχουν τα δυνατά και αδύνατα σημεία τους, καθώς και τα μικρά τους μυστικά. Από άποψη γραφικών, το "Battle of Britain Jubilee" τα καταφέρνει πολύ καλά, χρησιμοποιώντας την τεχνική των "filled polygons", και η ταχύτητά του είναι αρκετά μεγάλη. Ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα, ενώ το gameplay είναι και αυτό πολύ καλό και περιλαμβάνει μάλιστα περισσότερα στοιχεία στρατηγικής συγκριτικά με τα άλλα ανάλογα παιχνίδια.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE



Αν υπάρχει ένας τύπος παιχνιδιού που κυριολεκτικά κατέκλυσε την αγορά μέσα στο 1990, τότε αυτός είναι σίγουρα τα driving games, από τα οποία είδαμε, μέσα στον τελευταίο χρόνο, σχεδόν όσα είχαμε δει σε όλα τα προηγούμενα χρόνια. Η μανία παραγωγής τέτοιων παιχνιδιών παρουσιάζει τελευταία κάποια ύφεση, αλλά όλα δείχνουν ότι θα συνεχιστεί.

Ηδη η "Gremlin Graphics" προγραμματίζει τέσσερις κυκλοφορίες, από τις οποίες η πρώτη είναι το "Lotus Esprit Turbo Challenge", και ελπίζουμε οι επόμενες τρεις να είναι εξίσου καλές.

Στο "Lotus Turbo Esprit Challenge" μπορούν να συμμετέχουν ένας ή δύο παίκτες ταυτόχρονα, και κάθε παίκτης έχει το δικό του μισό της οθόνης, στο μέσο του οποίου φιγουράρει η κατακόκκινη Lotus του. Στο δρόμο κυκλοφορούν κι άλλοι οδηγοί με άσπρες Lotus. Σημειώστε ότι όλοι οδηγούν τον ίδιο τύπο αυτοκινήτου (και μάλιστα το ίδιο μοντέλο), κι έτσι δεν μπορείτε πια να προβάλετε δικαιολογίες του τύπου "Με κέρδισε γιατί διάλεξε τη McLarren, ενώ εγώ τη Williams". Μπορείτε να αγωνιστείτε σ' ένα από τα τρία επίπεδα δυσκολίας που διαθέτει το παιχνίδι: το πρώτο έχει επτά αγώνες, το δεύτερο δέκα και το τρίτο δεκαπέντε. Για να προκριθείτε στον επόμενο αγώνα, θα πρέπει να καταταγείτε στην πρώτη δεκάδα, οπότε παίρνετε και τους ανάλογους βαθμούς. Ομως, το να τερματίσετε στις πρώτες θέσεις έχει κι ένα... μειονέκτημα, το ότι δηλαδή θα υποχρεωθείτε στην επόμενη κούρσα να ξεκινήσετε από τις τελευταίες θέσεις, ενώ το αντίστροφο θα συμβεί αν τερματίσετε ουραγός. Υπάρχουν ακόμη pit-stops όπου μπορείτε να γεμίσετε το ρεζερβουάρ σας (ποιος σας είπε να οδηγείτε στις υψηλές στροφές;). Ευτυχώς, μπορείτε να διακόψετε τον ανεφοδιασμό όποτε θέλετε, δεν θα υποχρεωθείτε δηλαδή να γεμίσετε εντελώς μόλις ένα γύρο πριν το τέλος. Το "Lotus Esprit Turbo Challenge" είναι απαραίτητο κομμάτι στη συλλογή κάθε φίλου των driving games.

IVAN STEWART'S OFF ROAD RACING

Αν νομίζετε ότι έχετε δει τα πάντα σε ό,τι αφορά τα παιχνίδια οδήγησης, τότε το "Ivan Stewart's off road racing" έρχεται να σας αποδείξει το αντίθετο. Πρόκειται για ένα ακόμη coin-op conversion που έκανε για τη Virgin η Graftgold (δημιουργός των "Flying Shark" και "Rainbow Islands" και το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό. Το παιχνίδι αυτό θα σας θυμίσει λίγο το "Super Sprint", με τη διαφορά ότι η απεικόνιση είναι 3D και οι πίστες παρουσιάζουν περισσότερες ανωμαλίες, γιατί και τα οχήματα που λαμβάνουν μέρος στους αγώνες είναι 4x4. Ετσι, εκτός από λάδια, αντίπαλα αυτοκίνητα και απότομες στροφές, οι πίστες διαθέτουν ανηφόρες και κατηφόρες με περίεργες κλίσεις, τάφρους, χάσματα, λασπωμένες περιοχές, διάφορα άλλα εμπόδια κ.λπ.



Σκοπός σας φυσικά σε κάθε αγώνα που λαμβάνετε μέρος είναι να έλθετε πρώτος, πράγμα που μεταφράζεται σε πολλούς βαθμούς και σε μετρητά, με τα οποία μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό για το αυτοκίνητό σας, όπως λάστιχα, ισχυρότερη μηχανή, τούρμπο κ.ά. Στο παιχνίδι μπορεί να συμμετέχουν ταυτόχρονα μέχρι τρεις παίκτες (εκτός από την έκδοση του Spectrum όπου συμμετέχουν μέχρι δύο παίκτες).

Το gameplay είναι εξαιρετικό, το ίδιο καλό με αυτό του arcade και συνοδεύεται από υψηλής ποιότητας ήχο και γραφικά. Το "Ivan Stewart's off road racing" είναι μια από τις καλύτερες αγορές που μπορείτε να κάνετε.

SILENT SERVICE II

Οσοι μπορούν να γυρίσουν νοερά στο 1985, θα θυμηθούν ίσως το "Silent Service" της Microprose, ένα από τα ελάχιστα simulations υποβρύχιου που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα. Πέντε περίπου χρόνια μετά την κυκλοφορία του "Silent Service", η Microprose αποφάσισε ότι ήρθε η ώρα να εμφανιστεί και ο διάδοχος, ο οποίος ονομάστηκε βέβαια "Silent Service II".

Στο "Silent Service II" πρέπει να κάνετε όλες εκείνες τις ανιαρές δουλειές που θα κάνατε σε ένα υποβρύχιο: Να εξετάσετε το βάθος στο οποίο βρίσκεστε, να κρύβεστε από τα εχθρικά σόναρ, να ελέγχετε την πορεία και την ταχύτητά σας, να κοιτάτε μέσα από το περισκόπιό σας στον ορίζοντα κ.λπ. Για να σπάει όμως όλη αυτή η μονοτονία, οι άνθρωποι της Microprose φρόντισαν να εμφανίζονται και αρκετά εχθρικά πλοία, συνήθως τάνκερ, και τότε έχετε την ευκαιρία να εξαπολύσετε μια θανατηφόρα τορπίλη εναντίον του εχθρικού σκάφους. Με λίγη τύχη και ακόμη περισσότερη εξάσκηση θα το πετύχετε, κι έτσι θα έχετε την ευκαιρία να το δείτε να βυθίζεται μέσα σε φλόγες, οι οποίες είναι μάλιστα μια ευχάριστη αλλαγή στα χρώματα που συνήθως είναι αποχρώσεις του μπλε.

Τα γραφικά διαθέτουν αρκετή λεπτομέρεια, αλλά σίγουρα θα μπορούσε να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία. Ηχητικά εφέ υπάρχουν αρκετά, αλλά μερικές φορές γίνονται εκνευριστικά (μπορείτε όμως να τα απενεργοποιήσετε) και το gameplay, τέλος, είναι αρκετά καλό. Ισως να έχετε παίξει κάποιο καλύτερο παιχνίδι στο είδος αυτό, αλλά αν σας αρέσουν τα παιχνίδια του είδους, θυμηθείτε ότι δεν κυκλοφορούν κάθε μέρα...



SOFTWARE flash

WINGS OF FURY



Οσοι δεν συμπαθούν ιδιαίτερα τα πολύπλοκα flight simulations, θα έχουν σίγουρα αγανακτήσει με τις εταιρίες που δεν σταματάνε να παράγουν τέτοια παιχνίδια. Μερικές φορές όμως, μερικά software houses καταλαβαίνουν ότι θα πρέπει να σκεφτούν και αυτή την ομάδα των gamers, κι έτσι έχουμε κάποια παιχνίδια με αεροπλάνα που είναι λιγότερο πολύπλοκα, χωρίς όμως να είναι και shoot 'em up. Στην κατηγορία αυτή υπάγεται το "Wings of fury" της Broderbund. Στο "Wings of fury" ελέγχετε ένα F6F Hellcat (βομβαρδιστικό της αμερικανικής αεροπορίας κατά το δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο), που έχει σαν βάση ένα αεροπλανοφόρο κάπου στον Ειρηνικό Ωκεανό, και σκοπό έχει να κάνει επιδρομές στα γύρω νησιά, όπου θα καταστρέφει τις εκεί εχθρικές εγκαταστάσεις, και να βυθίζει τα εχθρικά πλοία. Στα εχθρικά νησιά βρίσκονται οχυρώματα, μικρά αεροδρόμια και εχθρικά πολυβολεία, τα οποία πρέπει να χτυπήσετε με βόμβες και πυραύλους. Οταν τα χτυπήσετε, οι στρατιώτες του εχθρού που βρίσκονται εκεί θα τρέξουν προς τα καταφύγια, αλλά εσείς πρέπει να τους αποτρέψετε σκοτώνοντάς τους, γιατί αλλιώς θα ξαναχτίσουν τις εγκαταστάσεις που καταστρέψατε. Στα εχθρικά σκάφη επιτίθεστε με τορπίλες, αλλά αποτελούν πιο δύσκολους στόχους, λόγω του ότι θα πρέπει στη διαδρομή προς το πλοίο να περάσετε πάνω από εξοπλισμένα νησιά και να αντιμετωπίσετε αρκετά εχθρικά αεροπλάνα. Πρέπει, τέλος, να φροντίζετε να μείνει η βάση σας, δηλαδή το αεροπλανοφόρο, στην επιφάνεια του νερού, αποκρούοντας τις επιθέσεις ενός ιαπωνικού βομβαρδιστικού, γιατί αλλιώς θα βρεθείτε στη μέση του Ειρηνικού χωρίς βάση να προσγειωθείτε.

Τα γραφικά δεν είναι σπουδαία, αλλά το gameplay που είναι απλό και εθιστικό κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει από τ' άλλα.

VOODOO NIGHTMARE



Ο Boots Barker, γνωστός λάτρης της περιπέτειας, έχει κάθε λόγο να είναι δυστυχισμένος: η γυναίκα του και αυτός που νόμιζε για καλύτερό του φίλο τον παράτησαν σε μια ζούγκλα της Αφρικής για να εισπράξουν τα χρήματα της ασφάλειας ζωής. Και σαν να μην έφτανε αυτό, ένας περαστικός μάγος προσάρμοσε πολύ καλά μια αστεία μάσκα στο κεφάλι του και εξαφανίστηκε. Τώρα λοιπόν, ο Boots θα πρέπει να βρει το μάγο και να τον "πείσει" να πάρει τα μάγια του πίσω, έτσι ώστε να μπορέσει να φύγει από τη ζούγκλα.

Για να γίνει αυτό, θα πρέπει ο Boots να περάσει από πέντε ναούς, τους οποίους θα καθαρίσει από τους περιττούς πολύτιμους λίθους και σαν ανταμοιβή γι' αυτό θα πάρει από το θεό του ναού μια βελόνα και κάποιες έξτρα δυνάμεις. Κατόπιν, θα πρέπει να εκπληρώσει τρεις αποστολές κι έτσι θα περάσει στο δεύτερο επίπεδο όπου πρέπει να αποφύγει τα ανθρωποφάγα ζόμπι και τους σκελετούς, και να βρει μια κούκλα που αναπαριστά το μάγο που ψάχνει και να χρησιμοποιήσει, κατά προφανή τρόπο, τις καρφίτσες που απέκτησε στο πρώτο επίπεδο πάνω της. Στη συνέχεια, θα έλθει αντιμέτωπος με το μάγο αυτοπροσώπως και, αν τα καταφέρει, θα είναι και πάλι ελεύθερος. Η αποστολή του Boots φαίνεται δύσκολη, αλλά τα πράγματα δεν είναι έτσι: η αποστολή του είναι πρακτικά αδύνατη. Και αυτό όχι γιατί το playability του παιχνιδιού είναι κακό, κάθε άλλο μάλιστα· το παιχνίδι παίζεται αρκετά εύκολα. Το πρόβλημα είναι ότι η διάρκεια της αποστολής είναι πολύ μεγάλη, κι έτσι είναι βέβαιο ότι κάτι θα συμβεί κατά τη διαδρομή για να χάσετε. Είναι πάντως εκπληκτικό το πώς οι προγραμματιστές κατάφεραν να χρησιμοποιούν διαφορετικά γραφικά για τόσο πολλές τοποθεσίες. Ο ήχος είναι επίσης καλός, ενώ υπάρχουν κι ευχάριστα διαλείμματα όπου παίζετε στο καζίνο ή κάνετε τα ψώνια σας στα εμπορικά καταστήματα. Οι φίλοι των arcade adventures θα το αγαπήσουν.

MEAN STREETS



Το "Mean Streets" κατάφερε να συγκεντρώσει το ενδιαφέρον των απανταχού reviewers πριν ακόμη κυκλοφορήσει, και αυτό λόγω του ισχυρισμού της Access ότι το "Mean Streets" δεν θα είναι απλά ένα παιχνίδι, αλλά μία κινηματογραφική ταινία στην οποία θα συμμετέχει και ο χρήστης.

Ο ισχυρισμός αυτός δεν είναι ανακριβής, κι έτσι το "Mean Streets" έχει πράγματι ατμόσφαιρα κινηματογραφικής ταινίας και, πιο συγκεκριμένα, αστυνομικής ταινίας, στην οποία αναλαμβάνετε φυσικά πρωταγωνιστικό ρόλο, το ρόλο του ντετέκτιβ που πρέπει να διαλευκάνει μια υπόθεση θανάτου, που κατ' άλλους είναι αυτοκτονία, ενώ κατ' άλλους φόνος.

Ο νεκρός είναι ο Carl Linsky, καθηγητής πανεπιστημίου, ο οποίος διέγραψε μια ελεύθερη πτώση από τη Golden Gate Bridge. Με την πρώτη ματιά φαίνεται ότι κανείς δεν είχε κίνητρα να σκοτώσει τον Linsky, αλλά με πιο προσεκτική εξέταση ανακαλύπτετε ότι ο καθηγητής συμμετείχε σε κάποια πειράματα που δεν ετύγχαναν κοινής αποδοχής... Στο παιχνίδι θα δείτε διάφορες προοπτικές του χώρου. Υπάρχουν digitized εικόνες προσώπων και αντικειμένων, 3D scrolling τοπία που βλέπετε όταν πετάτε με το σκάφος σας (η ιστορία εκτυλίσσεται στο 2330), οθόνες όπου ψάχνετε το χώρο για περισσότερα στοιχεία κ.λπ., αλλά όλοι αυτοί οι τρόποι απεικόνισης συνδυάζονται θαυμάσια και προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το ίδιο ισχύει και για τον υποβλητικό ήχο, ενώ το gameplay διαθέτει αρκετή έκταση και ποικιλία για να σας κρατήσει καθηλωμένους για πολύ καιρό.

SOFTWARE flash

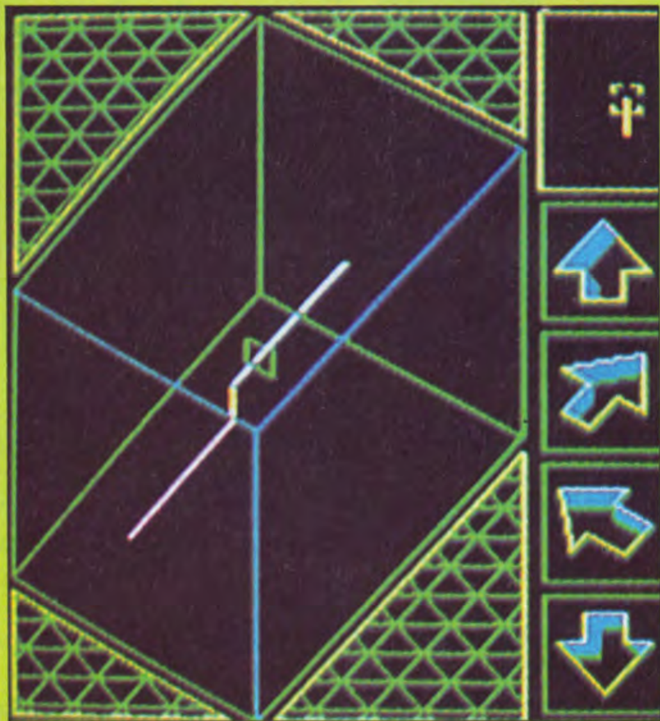
SPINDIZZY II



Θα πρέπει να διαθέτετε γερή μνήμη και προϋπηρεσία στο χώρο των 8-bit games, για να θυμάστε το Spindizzy, μια διασταύρωση ανάμεσα σε arcade-adventure και σε παιχνίδια τύπου Gyroscope και Marble Madness. Αν βέβαια είχατε ασχοληθεί μαζί του, δύσκολα θα το ξεχνούσατε, αφ' ενός γιατί η ποιότητά του ήταν πολύ καλή, και αφ' ετέρου γιατί είναι πιθανό να είχατε ξενυχτήσει αρκετές φορές προσπαθώντας να λύσετε κάποιο γρίφο.

Το Spindizzy II όμως, υπόσχεται να υποβάλει τα νεύρα σας σε μια ακόμη πιο δεινή δοκιμασία. Η περιπέτεια στην οποία θα λάβετε μέρος χωρίζεται σε ηλιακά συστήματα και πλανήτες. Σε κάθε πλανήτη θα πρέπει να μαζέψετε όλους τους ενεργειακούς κρυστάλλους που βρίσκονται διάσπαρτοι σ' αυτόν. Αυτό δεν είναι τόσο εύκολο όσο αρχικά φαίνεται, γιατί το έδαφος παρουσιάζει ορισμένες ανωμαλίες που σας εμποδίζουν να φτάσετε στο στόχο σας. Οι δυσκολίες αυτές όμως, ξεπερνιούνται με εξάσκηση. Μερικές φορές όμως θα δείτε ότι είναι εντελώς αδύνατο να προχωρήσετε ή να φτάσετε σε κάποιον κρύσταλλο. Στο σημείο αυτό, θα σας φανούν χρήσιμοι οι διακόπτες που βρίσκονται στις πίστες και αναλαμβάνουν να ενεργοποιήσουν ασανσέρ, να φτιάξουν διαδρόμους, να αλλάξουν τη μορφολογία του εδάφους κ.λπ. Το gameplay του παιχνιδιού είναι το πιο δυνατό σημείο του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι άλλοι τομείς υστερούν: τόσο τα γραφικά, που είναι δουλεμένα με πολλή προσοχή, όσο και ο ήχος που περιλαμβάνει μια ροκ μελωδία, είναι εξαιρετικά. Συνολικά, πρόκειται για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που έχουμε δει τελευταία.

MAGIC FLY



Σε μια εποχή αρκετά χρόνια μπροστά στο μέλλον, και σε κάποιο μακρινό πλανήτη, οι εχθροί φτιάχνουν μια στρατιωτική βάση, την οποία προτίθενται να χρησιμοποιήσουν για να επιτεθούν ενάντια στις δυνάμεις του καλού (στις οποίες, βέβαια, ανήκετε κι εσείς). Κατά τραγική σύμπτωση εσείς είστε πιλότος ενός "Magic Fly" που είναι το πιο προηγμένο τεχνολογικά σκάφος των δυνάμεων του καλού, κι έτσι θα αναλάβετε να "απομακρύνετε" τον εχθρό από την καινούρια του βάση. Στο εγχείρημα αυτό υποτίθεται ότι θα σας βοηθήσουν και άλλοι πιλότοι παρομοίων σκαφών, αλλά μην περιμένετε και πολλά πράγματα. Η αποστολή σας χωρίζεται σε τέσσερα στάδια: Αρχικά πρέπει να βρείτε την εχθρική βάση, κατόπιν να καταστρέψετε το κέντρο επικοινωνιών της, στη συνέχεια να πάρετε τα σχέδια ενός καινούριου πολεμικού σκάφους του εχθρού και, τέλος, να βρείτε ένα ισχυρότατο ατομικό όπλο, με το οποίο θα την καταστρέψετε ολοσχερώς. Σημαντικό ρόλο στην αποστολή σας παίζουν οι αποβάθρες, από τις οποίες μπορείτε να πάρετε εξοπλισμό, να ανανεώσετε τα αποθέματά σας σε καύσιμα, να επικοινωνήσετε με τους άλλους πιλότους ή να σώσετε το παιχνίδι. Σε μερικά σημεία το παιχνίδι θυμίζει το "Starstrike II", αλλά συνολικά είναι αρκετά διαφορετικό. Τα γραφικά είναι το πιο ισχυρό σημείο του, ενώ αντίθετα, ο ήχος είναι σχεδόν απογοητευτικός. Το gameplay, τέλος, θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο αν η δράση ήταν πιο πυκνή (μπορείτε να μείνετε για αρκετά λεπτά χωρίς να κάνετε τίποτε), κι αν είχαν προσεχθεί κάποιες λεπτομέρειες που τελικά αποδεικνύονται σημαντικές...

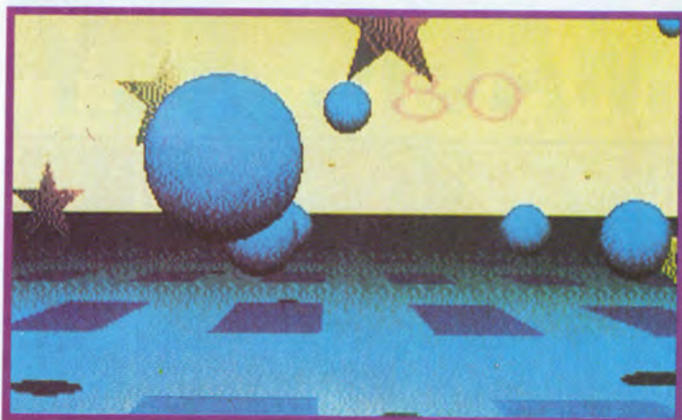
SOFTWARE *flash*

VAXINE

Πριν από μερικούς μήνες η U.S. Gold είχε κυκλοφορήσει το "E-motion", το οποίο, όπως ισχυριζόταν, αποτελούσε μια νέα αρχή για τη βιομηχανία παιχνιδιών, υπό την έννοια ότι θα επηρέαζε τα παιχνίδια που θα κυκλοφορούσαν στο μέλλον.

Τα πράγματα όμως δεν εξελίχθηκαν ακριβώς έτσι, και γι' αυτό η U.S. Gold αποφάσισε να κάνει η ίδια την προφητεία της να βγει αληθινή, κυκλοφορώντας ένα παιχνίδι που πράγματι είναι επηρεασμένο από το "E-motion", το "Vaxine".

Το "Vaxine" διαδραματίζεται μέσα σ' έναν οργανισμό, στον οποίο υπάρχουν τα συνηθισμένα κύτταρα, ιστοί κ.λπ. Υπάρχουν όμως και κάποια όχι και τόσο χρήσιμα όντα, που είναι οι ιοί που έχουν εισβάλει στον οργανισμό. Οι ιοί αυτοί μάλιστα επιτίθενται σε κύτταρα ενός ειδικού τύπου με σκοπό να τα καταστρέψουν, αλλά και να χρησιμοποιήσουν τις πρωτεΐνες τους για να αναπαραχθούν. Εδώ ακριβώς βρίσκεται ο δικός σας ρόλος: πρέπει να καθοδηγήσετε τα κύτταρα ενός τεχνητού ανοσοποιητικού



συστήματος, για να προστατεύσετε τον οργανισμό από την επίθεση των ιών. Κάθε ιός μπορεί να σκοτωθεί μόνο από συγκεκριμένα αντισώματα, κι έτσι χρειάζεται προσοχή. Για δύσκολες περιπτώσεις υπάρχουν και αντισώματα που δρουν έξυπνα, καταστρέφοντας πολλούς ιούς μαζί. Οταν καθαρίσετε ένα τμήμα του οργανισμού από όλους τους ιούς, τότε περνάτε στο επόμενο, όπου βρίσκονται πιο επικίνδυνοι και περισσότεροι.

Αν πιστεύατε ότι το σκότωμα ιών θα ήταν ανιαρή δουλειά (κάτι θα ξέρουν οι κάτοχοι ST και Amiga), τότε το "Vaxine" θα σας πείσει για το αντίθετο. Εξαιρετικά γραφικά, πολύ καλός ήχος και gameplay, συνθέτουν ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε.

Νέα του Software

Αναμφίβολα, τα πιο ενδιαφέροντα μηχανήματα που είδαμε μέσα στο 1990 ήταν οι κονσόλες, οι οποίες εμφανίζονταν με ανησυχητικούς ρυθμούς. Οι πωλήσεις τους μάλιστα φαίνεται να πηγαίνουν καλά, κι έτσι αρκετές εταιρίες στρέφονται στη συγγραφή προγραμμάτων για τα θαυματουργά αυτά μηχανήματα. Ετσι, ήδη έχουμε το "Super Monaco GP" και το "Insector X" για τη Sega, ενώ ετοιμάζονται και άλλοι γνωστοί τίτλοι, όπως το "Xenon II - Megablast" και το "Back to the Future II", ενώ πρόκειται να δούμε και παλιούς μας γνώριμους στο Gameboy, που θα περιλαμβάνουν το "Bubble-Bobble" και το "Chase H.Q.". Σίγουρα το μέλλον των μηχανημάτων αυτών διαγράφεται ευοίωνο. Το βραβείο για τα περισσότερα coin-op licences μέσα στον προηγούμενο μήνα πηγαίνει σίγουρα στη Domark που απέκτησε τέσσερα licences για coin-ops της Atari. Πιο συγκεκριμένα, έχουμε το "Hydra", ένα shoot 'em up με ταχύπλοα, το "RBI Baseball II", το "Skull and Crossbones" που είναι ένα arcade adventure με πειρατές, και το "Thunderjaws". Ολα αυτά θα κυκλοφορήσουν μέσα στο 1991 από την Tengen.

Θα θυμάστε βέβαια το "Populus" της Electronic Arts, όπου παίρνατε το ρόλο του θεού και κάνατε ό,τι θέλετε. Οι θεοί όμως θύμωσαν με την ενέργειά σας αυτή και σκοπεύουν να σας δώσουν ένα μαθηματάκι. Αυτό γίνεται, ή μάλλον θα γίνει, στο "Power Monger" που θα κυκλοφορήσει από την ίδια εταιρία, και θα σας φέρει αντιμέτωπους με πολλές εκπλήξεις. Η "Electronic Arts" ισχυρίζεται ότι θα είναι ακόμη καλύτερο από το "Populus", αλλά μόνο ο χρόνος θα μας πει σίγουρα αν πράγματι αυτό ισχύει.

Η Gremlin έχει αφοσιωθεί ολοκληρωτικά αυτή την εποχή στην παραγωγή driving games. Ετσι, μετά το "Lotus Esprit Turbo Challenge", θα δούμε το "Toyota Celica GT4 Rally", που θα είναι ένα κανονικό rally simulator, το οποίο θα περιλαμβάνει συνοδηγό, δυνατότητα να παίρνετε λάθος διαδρομή κ.λπ. Απ' όσα έχουμε δει ως τώρα, φαίνεται πολύ καλό, αλλά περισσότερα θα έχουμε όταν το παιχνίδι κυκλοφορήσει, πράγμα που προγραμματίζεται για τα μέσα Δεκεμβρίου. Μεγάλη δραστηριότητα παρουσιάζει και η Microprose, που προγραμματίζει τρεις νέες κυκλοφορίες, που έχουν όλες, λίγο ή πολύ, σχέση με πόλεμο, όπως άλλωστε περιμέναμε. Ετσι, έχουμε το "Covert Action" στο οποίο παίζετε το ρόλο ενός κατασκόπου, το "Light Speed" που θα είναι το πρώτο παιχνίδι της Microprose, το οποίο θα εξελίσσεται στο διάστημα, και το "Knights of the Sky" που φιλοδοξεί να ανταγωνιστεί το "Wings" και άλλα 783 flight simulators με θέμα από τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο που έχουν κυκλοφορήσει τελευταία. Πολλοί πρωταγωνιστές καρτούν και κόμικ έχουν εισβάλει τελευταία στις οθόνες των υπολογιστών μας, κι έτσι το γεγονός ότι θα ακολουθήσει άλλος ένας δεν αποτελεί έκπληξη. Αυτή τη φορά πρόκειται για τον - αδικαιολόγητα βίαιο - Ran Xerox που ανέλαβε να φέρει στα μόνιτόρ μας η UBI Soft. Η ίδια εταιρία προγραμματίζει να κυκλοφορήσει ένα - ακόμη - tennis simulator, το "Pro Tennis Tour II".

Και, τέλος, για όσους αγαπούν τα περίεργα σπορ, θα κυκλοφορήσουν σύντομα το "Robin Smith's International Cricket" από την Challenge, κι ένα simulation αμερικανικού ποδοσφαίρου από την Audiogenic. Και σκεφτείτε ότι υπάρχουν ακόμη αρκετά "ασυνήθιστα" παιχνίδια...

Το PIXEL ακούγεται...

και στην Ευρώπη !!!

Ε καλά τώρα... δεν είμαστε όποιοι κι όποιοι! Το Pixel κύριοί μου συγκαταλέγεται πια ανάμεσα στα μεγάλα περιοδικά της Ευρώπης, που διοργανώνουν την ετήσια εκδήλωση απονομής των βραβείων Ηλεκτρονικής Ψυχαγωγίας. Για την επόμενη χρονιά, το Pixel θα είναι από την πλευρά της Ελλάδας ο επίσημος σπόνσορ, δίπλα σε μεγάλα ονόματα του χώρου όπως το γαλλικό TILT, το γερμανικό Power Play, το αγγλικό Database Interactive και το ολλανδικό Nieuws. Η απονομή του βραβείου "Οσκαρ" για τους υπολογιστές θα γίνει στο μεγαλύτερο κέντρο διασκέδασης του Λονδίνου, το Hippodrome, τον Απρίλιο, κατά τη διάρκεια των εκδηλώσεων του European Computer Trade Show. Το Pixel θα είναι υπεύθυνο για να προτείνει υποψηφιότητες, με βάση τις ελληνικές κυκλοφορίες, σε καθεμιά από τις 13 κατηγορίες που υπάρχουν, και οι οποίες περιλαμβάνουν: Καλύτερο Animation, καλύτερα γραφικά, καλύτερο ήχο, καλύτερο παιχνίδι δράσης, καλύτερο adventure/role playing παιχνίδι, καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής, καλύτερο simulator, καλύτερο παιχνίδι για κονσόλα και τελικά το Computer Game της χρονιάς. Φυσικά αν υπάρχει καμιά φιλόδοξη ελληνική συμμετοχή, μην διστάσετε: αυτή την φορά έχετε και "μέσον"!



Η κονσόλα των παρανόμων

Τι γίνεται λοιπόν στον κόσμο... Μέχρι τώρα ξέραμε ότι υπήρχαν πειρατικά προγράμματα, πειρατικά cartridges, άντε και συμβατοί-απομιμήσεις. Τώρα τι μάθαμε; Οτι υπάρχουν και πειρατικές κονσόλες!

Μάλιστα μια από αυτές είναι απομίμηση της Atari VCS 2600 και έκανε την εμφάνισή της στην ελληνική αγορά τον τελευταίο καιρό. Η κονσόλα δέχεται cartridges που προορίζονται για την Atari (τώρα πόσα από αυτά δουλεύουν είναι άλλο θέμα, μια και η συμβατότητα είναι πάντα "δίκοπο" μαχαίρι) και πωλείται σε πιο προσιτή τιμή.

Το ωραίο ήταν ότι στην περίπτωση της συγκεκριμένης κονσόλας η απομίμηση έφτανε και στην εξωτερική εμφάνιση (κατά τα πρότυπα των ρολογιών SFICO και SELCO), ξεγελώντας εντελώς τον αγοραστή: Το αντίγραφο είχε τα ίδια χρώματα και αποχρώσεις με το πρωτότυπο. Οπως ήταν αναμενόμενο, η αντιπρόσωπος της Atari A-Systems κατέφυγε στην ελληνική δικαιοσύνη, η οποία δεν δίστασε να εκδώσει απόφαση, με την οποία οι υπεύθυνες εταιρίες (Ε.Σ Παπαδόπουλος & ΣΙΑ, ΠΙΜ προγράμματα ΕΠΕ) πρέπει να αποσύρουν από την αγορά την κονσόλα-"μαϊμού" μέσα σε 10 ημέρες.

Μετά από αυτό το διάστημα, η παιχνιδομηχανή πραγματικά "καίει χέρια", μια και επιτρέπεται η κατάσχεση των μηχανημάτων από οποιονδήποτε, δηλαδή ακόμη και από τους αγοραστές του.

Καλά θα κάνετε λοιπόν, να κάνετε ό,τι μπορείτε για να απομακρύνετε το πονηρό μηχανάκι από κοντά σας και να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά άλλη φορά, μια και ξέρουμε ότι υπάρχουν μερικές ακόμη περιπτώσεις τέτοιων παιχνιδομηχανών, οι οποίες μιμούνται διάσημες εταιρίες και μπορούν να σας βάλουν σε μπελά, χωρίς στο μεταξύ να παρέχουν καμιά υποστήριξη.

Στο κάτω κάτω, γιατί τα αντίγραφα προγραμμάτων να χαρακτηρίζονται "πειρατικά" και να διώκονται, ενώ τα αντίγραφα των παιχνιδομηχανών να επιτρέπεται να πωλούνται ελεύθερα;

Ο ST είναι σε καλά χέρια...

Η παλιά εξίσωση computer - υποστήριξη = 0 δεν έχει σταματήσει να ισχύει. Ειδικά σε χώρες όπως η δική μας, η υποστήριξη δεν σημαίνει μόνο να βρίσκονται όλα τα προγράμματα που κυκλοφορούν. Σημαίνει να έρθει ο υπολογιστής "στα μέτρα" των αναγκών της ελληνικής αγοράς.

Για ένα μηχάνημα όπως ο ST, το γεγονός ότι η υποστήριξη υπάρχει μόνο σε επίπεδο κυκλοφορίας νέων ...παιχνιδιών μας κάνει να μιλάμε για αληθινή "κατάντια". Ας είναι όμως, υπάρχει φως. Μια παρέα προγραμματιστών, με μεράκι και αγάπη για το συγκεκριμένο μηχάνημα, αποφάσισαν ότι είναι καιρός να δούμε το Atari με άλλο μάτι, αξιοποιώντας τα πακέτα προγραμμάτων του μηχανήματος και συγχρόνως προσθέτοντας μια σειρά από δικά τους προγράμματα, accessories και utilities. Πρόκειται για την ICAMSoft, μια εταιρία που στο σύντομο χρονικό διάστημα λειτουργίας της έχει να επιδείξει πολύ σημαντικά έργα για τους Ελληνες Atari users (και όχι gamers). Ενα από αυτά είναι η κατασκευή προγραμμάτων εμπορικών εφαρμογών και utilities, η άψογη υποστήριξη του CALAMUS (δημιουργία ελληνικών γραμματοσειρών, utilities για μετατροπή κειμένου από επεξεργαστές κειμένου στα PCs, δημιουργία συλλαβισμού (ανεξάρτητου για κάθε font), η δημιουργία GEM/DOS fonts για οποιαδήποτε συσκευή και σε οποιοδήποτε μέγεθος (κάτι που ταλαιπωρεί αφάνταστα τους Ελληνες χρήστες), η γενική παροχή υποστήριξης και λύσεων σε οτιδήποτε έχει σχέση με ST και, τέλος, η παροχή προτάσεων για μηχανογράφηση με βάση τα Atari.

Τα αποτελέσματα αυτής της προσπάθειας είναι ήδη ορατά. Για το χρόνιο πρόβλημα των ελληνικών fonts η ICAMSoft παρουσίασε ένα

utility, το οποίο επιτρέπει την ταυτόχρονη χρήση περισσότερων του ενός αλφάβητων και αντίστοιχων χαρακτήρων σε όλα τα προγράμματα. Ετσι, δίνεται η δυνατότητα ταυτόχρονης πληκτρολόγησης κειμένου με ελληνικά, γαλλικά και γερμανικά σύμβολα και γράμματα, ή ακόμη και αρχαία πολυτονικά. Παράλληλα, είναι διαθέσιμες ελληνικές γραμματοσειρές για Calamus, όπως π.χ. Times και Helvetica, σε πολλές παραλλαγές και μεγέθη. Στον τομέα των ολοκληρωμένων πακέτων η εταιρία έχει έτοιμο ένα πρόγραμμα διαχείρισης ωδείου, το οποίο αποτελεί στον τομέα του μια υπεύθυνη και πολύ προσιτή λύση. Σε γενικές γραμμές δηλαδή, κάτι τέτοιες εταιρίες είναι εκείνες που δίνουν στον υπολογιστή την αξία που πρέπει, και είναι σίγουρο ότι η "ελληνοποίηση" του ST θα τον έφερνε σε πολύ πλεονεκτική θέση, μια και αποτελεί πια μια φτηνή και αποτελεσματική λύση σε εργασίες DTP και γενικά μηχανογράφησης, αντί των κλασικών PCs ή και των Apple Macintosh. Με αυτές τις σκέψεις, κανείς φυσικά δεν έχει αντίρρηση για ένα τέτοιο ολοκληρωμένο κέντρο υποστήριξης, και κάθε ST user νιώθει τελείως διαφορετικά όταν αισθάνεται ότι υπάρχουν "πίσω του" κάποιοι Ελληνες που φροντίζουν γι' αυτόν. Μένει να δούμε τις επόμενες δραστηριότητες της ICAMSoft. Για όσους θέλουν να τη γνωρίσουν καλύτερα, η διεύθυνσή της είναι Σολωμού 18, και το τηλέφωνό της το 3629473.

Το joystick της δύναμης

Η εξωτερική του εμφάνιση δεν προδίδει τίποτε το ξεχωριστό. Ομως, τα περίεργα αρχίζουν να παρατηρούνται, μόλις το σηκώσετε: είναι ασυνήθιστα βαρύ για ένα απλό joystick με πλαστικό περίβλημα. Δοκιμαστικά πατάμε "μια" στο fire button: ακούγεται ένα ξερό δυνατό "κλακ", και κανείς φυσικά δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι το fire button πατήθηκε.

Οι εκπλήξεις όμως συνεχίζονται. Ανοίγουμε το κουτάκι και μένουμε "κάγκελο": Αυτό δεν είναι joystick, είναι βιομηχανικό εργαλείο! Τέτοιο πράγμα θα πρέπει να υπάρχει μόνο στο χειριστήριο ελέγχου των τεθωρακισμένων. Πάνω σ' ένα βαρύ, χοντρό, μεταλλικό πλαίσιο βρίσκεται τοποθετημένος ο μοχλός, στερεωμένος επάνω σε ένα μεγάλο ελατήριο, το οποίο αναλαμβάνει να τον επαναφέρει στην οριζόντια θέση. Το ατσάλινο ραβδί του μοχλού βρίσκεται στη μέση ενός "σκαλισμένου" επάνω στο μεταλλικό πλαίσιο αστεριού. Ετσι δεν χρειάζεται να αμφιβάλλετε αν κάνατε την σωστή κίνηση, μια και δεν γίνεται αλλιώς. Ο μοχλός "παγιδεύεται" κάθε φορά σε κάποια γωνιά του αστεριού και δεν το κουνάει από εκεί αν δεν του επιτρέψετε εσείς. Από κάτω βρίσκονται βιδωμένα τέσσερα από τα σκληρότερα σε αίσθηση microswitches της αγοράς. Επειτα από όλα αυτά, αφού βιδώσαμε το περίβλημα, νιώσαμε ότι είχαμε μπροστά μας το απόλυτο όνειρο κάθε gamer: την home έκδοση των υπερχειριστηρίων που κρατάμε όταν παίζουμε στις κονσόλες των ουφάδικων.

Και είχαμε δίκιο, μια και ο δημιουργός του κ. Ανερούσης κατασκευάζει και τα δύο είδη. Τα υλικά που χρησιμοποιεί είναι τα καλύτερα που υπάρχουν στην αγορά, και η πείρα του λέει ότι η μόνη βλάβη που παθαίνει ένα τέτοιο θηρίο είναι το στράβωμα (άκουσον, άκουσον) του μοχλού, κάτι που συμβαίνει συχνά στα ουφάδικα, όταν η έλλειψη ψυχραιμίας συνοδεύεται από μια "καρπαζιά" στο μοχλό. Εμείς έπειτα τι να πούμε; Το όνομά του του είναι "PAC-MAN", η τιμή του είναι από τις μικρότερες της αγοράς (περίπου 5.500 δρχ.) και η έλλειψη auto-fire δεν θα πρέπει να σας επηρεάσει καθόλου. Είπαμε ένα joystick να είναι γερή κατασκευή, αλλά αυτό το πράγμα σίγουρα δεν το περιμέναμε...



Λουσμένες στο φως του Laser

Η γνωστή μας Kodak ξεκίνησε την υλοποίηση μιας νέας ιδέας. Ενα νέο φωτογραφικό σύστημα στηρίζει τη λειτουργία του στην τεχνολογία των οπτικών δίσκων. Φωτογραφίες που έχουν τραβηχτεί από κοινές φωτογραφικές μηχανές μπορούν να "περαστούν" από έναν ειδικό scanner και να αποτυπωθούν σε compact discs και στη συνέχεια να εμφανιστούν στην τηλεόρασή σας με τη βοήθεια του ήδη υπάρχοντος Kodak Photo CD Player που κατασκεύασε η Philips (το οποίο βέβαια κάνει και για CDs). Το μέλλον πάντως προβλέπεται ακόμη πιο ευοίωνο, μια και θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε τις φωτογραφίες σας μέσα από τις συσκευές CD ROM-XA και CD-I που αναμένονται σύντομα. Το πρώτο μηχάνημα, προβλέπεται να κοστίζει κάτω από 300 λίρες, ενώ η δισκέτα θα είναι ικανή να αποθηκεύσει μέχρι και 24 εικόνες. Και επειδή το σύστημα μετατρέπει ουσιαστικά τις εικόνες σε ψηφιακά δεδομένα, η επεξεργασία τους μπορεί να γίνει με πάρα πολλούς τρόπους. Ετσι, το μηχάνημα θα προσφέρει λειτουργίες με τα εξωτικά ονόματα random access viewing, zoom και editing. Πότε θα 'ρθει, πότε;



Commodore:
Νέο πρόσωπο, νέα προϊόντα

Ολα νέα και ελπιδοφόρα για την Commodore. Σε μια όμορφη δεξίωση, που έγινε σε γνωστό ξενοδοχείο, η εταιρία Computer Agent ανακοίνωσε ότι ανέλαβε την αντιπροσώπευση της μητέρας της Amiga και του C64.

Οπως μπορούμε να συμπεράνουμε από την παρουσίαση και τις προοπτικές της εταιρίας, η Commodore αποκτά μια ισχυρή εκπροσώπηση στην Ελλάδα, αντίθετα με ό,τι ίσχυε μέχρι τώρα. Η Computer Agent πρόκειται να υποστηρίξει ολόκληρη την γκάμα προϊόντων, στον εμπορικό τομέα. Ταυτόχρονα, η εταιρία Γενική Ηλεκτρονική, έχει αναλάβει τον τομέα του service και μας δήλωσε ότι θα υποστηρίξει όλους όσους έχουν αγοράσει προϊόντα της Commodore απο την παλιά αντιπροσωπία. Ετσι, όσοι έχετε προβλήματα με το service της Amiga ή του Commodore σας, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στην τωρινή αντιπροσωπία.

Εκτός όμως απο τις ανακοινώσεις για την ανάληψη της αντιπροσωπίας, είχαμε και παρουσιάσεις μερικών καινούργιων προϊόντων.

Για αρχή να πούμε ότι πολύ σύντομα αναμένεται να δούμε και από κοντά την Amiga 3000 σε όλες τις "παραλλαγές" της (ταχύτητα ρολογιού του 68030 στα 16 και στα 25 MHz), ενώ μέσα στην περίοδο των εορτών αναμένεται να έρθει στην Ελλάδα και το πολυδιαφημισμένο CDTV, πρώτα δοκιμαστικά (μια και η Commodore εξακολουθεί να ερευνά την αγορά για τις χρήσεις του μηχανήματος) και κατόπιν κανονικά, μια και το CDTV είναι πια έτοιμο από κατασκευαστικής πλευράς. Επίσης πολύ σύντομα θα δούμε και την κονσόλα της Commodore, που είναι βασισμένη στον C-64 και θα δέχεται cartridges. Λέγεται Commodore 64 Games System και συνοδεύεται από δύο χειριστήρια και 4 παιχνίδια σε cartridge (Klax, Fiendish Freddy, Flimbo's Quest, International Soccer).

Εμείς από την πλευρά μας ευχόμαστε "καλορίζικα" στη νέα εταιρία, η οποία αποτελεί (τουλάχιστον δείχνει να αποτελεί) "φωτεινή περίπτωση" ανάμεσα στις όχι και τόσο δραστήριες αντιπροσωπίες των home υπολογιστών. Η διεύθυνση της Computer Agent είναι: Βουλιαγμένης 447, τηλ. 9954855.



Διαβάζετε μουσική;

Εγώ προσωπικά έχω πάντα το walkman στ' αυτιά μου όταν δουλεύω με τον υπολογιστή και γράφω τα άρθρα. Εσείς; Δεν μπορεί, θα ακούτε μουσική και θα θέλετε να ενημερώνεστε. Οχι βέβαια με την απίθανη ενημέρωση που προσφέρουν οι τηλεοπτικές εκπομπές, του τύπου "τώρα θα δείτε το τελευταίο τραγούδι του αστέρα του ροκ Μάικλ Τζάκσον" (πινγκ-πινγκ = τρίχες που εκτοξεύονται από το κεφάλι προς άγνωστη κατεύθυνση).

Αν ζητάτε κάτι πιο σοβαρό, και το βρίσκατε μέχρι τώρα μόνο στις ξένες μουσικές εφημερίδες, τότε μάλλον το Οz σας κάνει. Πρόκειται για την πρώτη ελληνικότατη μουσική εφημερίδα, με νέα, ειδήσεις, σχόλια, κουτσομπολιά και top-10 όλων των κατηγοριών, στα πρότυπα των ξένων ειδησεογραφικών μουσικών εφημερίδων. Το Οz κυκλοφορεί στα περίπτερα κάθε δεύτερη Παρασκευή.

Διαβάσαμε τα πρώτα τεύχη και το βρήκαμε κατ' αρχήν σοβαρό και έγκυρο. Ακριβώς την ίδια γνώμη είχε και ο Steve Blame, ο οποίος ανακοίνωσε την αρχή της κυκλοφορίας του στην Ευρώπη μέσα από το MTV. Μόνο που, παιδιά, ο Steve είπε κάτι σωστό: "Περιμένουμε πρώτα απ' όλα την υποστήριξη της ελληνικής μουσικής σκηνής μέσα από το Οz". Δίκιο δεν έχει;

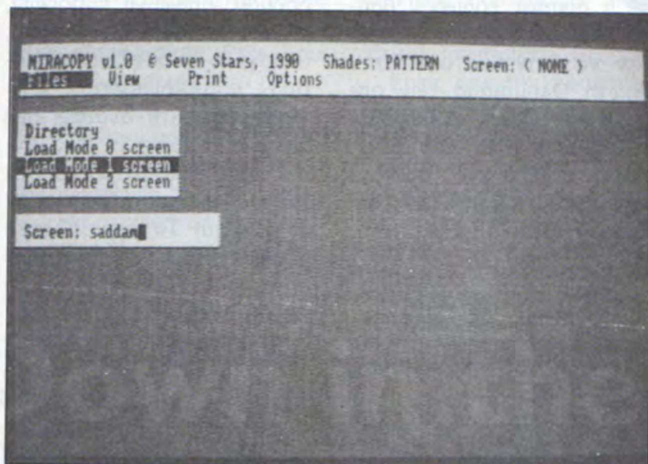
Ρομποτοαγώνες

Τα ρομπότ λάδωσαν βραχίονες και ρόδες κι έτρεξαν να διαγωνιστούν στην πρώτη Ολυμπιάδα των ρομπότ που έγινε το περασμένο μήνα στη Γλασκώβη. Συμμετείχαν 50 ρομπότ απ' όλο τον κόσμο: Ιαπωνία, Σοβ. Ενωση, Μεξικό, Αγγλία και Αμερική. Πολύ μεγάλες οι εκπλήξεις, τόσο θετικές όσο και αρνητικές, μια και τα παρατράγουδα δεν έλειψαν. Το πρώτο ατύχημα συνέβη όταν ο Trolleyman, το ρομπότ που είχε την τιμή να μεταφέρει την ολυμπιακή φλόγα, απέτυχε στην προσπάθειά να βρει το δρόμο για την είσοδο στο ...χώρο των αγώνων. Ενα ακόμη θλιβερό περιστατικό συνέβη όταν ένα ρομποτάκι από το Portsmouth, ο Robug II, στους αγώνες δρόμου βγήκε από τη διαχωριστική γραμμή και επιτέθηκε (!) στο σοβιετικό συναθλητή του, ο οποίος έτρεχε δίπλα. Τα αγωνίσματα ήταν συνολικά 11, και περιλάμβαναν αγώνες δρόμου, αποφυγή εμποδίων, ρίψη ακόντιου κ.λπ. Επίσης, υπήρχε κι ένα ειδικό αγώνισμα "συμπεριφοράς". Στο αγώνισμα αυτό αναδείχτηκε νικητής ο Genghis, ένα ανδροειδές που το έβαζε στα πόδια, όταν του ...βούρτσιζαν τα μαλλιά! Τα περισσότερα βραβεία μάζεψε τελικά η Βρετανία, αλλά, κατά γενική ομολογία, το καλύτερο ρομπότ ήταν ο Yambico από την Ιαπωνία. Τα καλά νέα όμως είναι άλλα: η Ολυμπιάδα άρεσε και θα συνεχιστεί. Οι αγώνες θα γίνονται κάθε δύο χρόνια σε διαφορετική χώρα, αλλά θα επιστρέφουν στην Γλασκώβη κάθε τέσσερα. Σύντομα θα ιδρυθεί και Διεθνής Ολυμπιακή Επιτροπή, με σκοπό τη διοργάνωση των αγώνων και την επιλογή των συμμετοχών. Κι εδώ που τα λέμε, η Ολυμπιάδα αυτή μάλλον θα είναι πολύ πιο κοντά στο ολυμπιακό πνεύμα από οποιαδήποτε άλλη. Βλέπετε, τα ρομπότ δεν ντοπάρονται...

Απαιτητικό printing

Για όλους τους φίλους των CPCs, οι οποίοι θέλοντας να δουν κάτι καλύτερο στο χαρτί έχουν αποκτήσει έναν 24-πινο εκτυπωτή, υπάρχει ένα utility που μάλλον χρειάζονται. Προϊόν της Seven Stars, το Miracopy είναι ένα προγραμματάκι με windows και pull down menus, το οποίο σας βοηθά να τυπώσετε αρχεία με την καλύτερη δυνατή ποιότητα.

Το Miracopy είναι ικανό να αναπαράγει 16 αποχρώσεις του γκρι, "μεταφράζοντας" αρχεία έγχρωμων εικόνων τύπου π.χ. TEST.SCN. Συγκεκριμένα, τα modes 0,1,2 μπορούν να τυπωθούν σε screen dumps μικρού και μεσαίου μεγέθους. Το mode 0, κατ' εξαίρεση, μπορεί να τυπωθεί και σε μεγάλο μέγεθος, διαστάσεων 270x170 mm, γεμίζοντας σχεδόν όλη την επιφάνεια ενός φύλλου χαρτιού μεγέθους A4. Μπορείτε, βέβαια, να ελέγξετε πλήρως πώς θα τυπωθεί η εικόνα επάνω στο χαρτί, ρυθμίζοντας τα περιθώρια. Οποιαδήποτε εικόνα πρόκειται να τυπωθεί, θα εμφανιστεί πρώτα στην οθόνη με αποχρώσεις του γκρι να έχουν αντικαταστήσει τα χρησιμοποιούμενα χρώματα. Θα πρέπει ακόμη να πούμε ότι η εκτύπωση μπορεί κάθε στιγμή να σταματήσει με το πάτημα ενός πλήκτρου. Ακόμη μια μικρή και ενδιαφέρουσα λεπτομέρεια: υπάρχει ένα mode όπου χρησιμοποιούνται λιγότερα pins για ταχύτερη εκτύπωση. Τα pins που επιλέγονται κάθε φορά για να χρησιμοποιηθούν είναι τυχαία, μειώνοντας έτσι τη φθορά των συγκεκριμένων ακίδων της κεφαλής και της ζώνης της μελανοταινίας. Συμπερασματικά, πρόκειται για ένα θαυμάσιο πρόγραμμα, το οποίο αξίζει σίγουρα τις 17 λίρες που κοστίζει, και θα έπρεπε σίγουρα να το αναζητήσετε, αν ένας 24-πινος εκτυπωτής βρίσκεται μέσα στα μελλοντικά σας σχέδια.



Τα σιδερένια χέρια...

της ελευθερίας

"Ελευθερία" λέγεται ο διαστημικός σταθμός που θα κατασκευαστεί σύντομα από την Αμερική και θα τεθεί σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη μας, και FTS είναι το όνομα του οικοδόμου της, ενός ρομπότ με τρία πανίσχυρα χέρια που, απ' ό,τι φαίνεται, θα αναλάβει όλη τη δύσκολη δουλειά.

Ενώ με το τρίτο χέρι του το ρομπότ θα μένει στερεωμένο στην θέση του, με τα

άλλα δύο θα μπορεί να χρησιμοποιεί εργαλεία για τις οικοδομικές εργασίες. Το "σώμα" του ρομπότ είναι ένα μακρόστενο κουτί, το οποίο περιέχει τα ζωτικά του όργανα: την καρδιά (σύστημα τροφοδοσίας), το μυαλό (σύστημα επεξεργασίας και διαχείρισης δεδομένων), τα αυτιά (σύστημα επικοινωνιών) και τα μάτια (δύο έγχρωμες κάμερες).

Το ρομποτάκι θα παίρνει οδηγίες από ομάδα αστροναυτών, και θα είναι τόσο έξυπνο που θα "καταλαβαίνει" τι πρέπει να κάνει με μια και μόνο εντολή' προβλέπεται δε να πιάσει για πρώτη φορά κατσαβίδι στα χέρια του πολύ σύντομα, στο πρώτο δοκιμαστικό στάδιο. Μισθός, επίδομα ανθυγιεινής εργασίας και ΙΚΑ συζητούνται...

Το πρώτο CES

Κατέβαλε κάθε προσπάθεια για να είναι εντυπωσιακό το πρώτο ευρωπαϊκό Computer Entertainment Show και μάλλον τα κατάφερε, αν και όχι τόσο καλά, όσο πολλοί περίμεναν. Ολα τα μεγάλα ονόματα του software ήταν εκεί, εκτός από την Atari. Αρχικά θα πρέπει να πούμε ότι όλος ο κόσμος είχε γεμίσει με πρασινοκίτρινα μπλουζάκια των οπαδών των Teenage Mutant Turtles. Στο περίπτερο της Mirrorsoft, που έχει αναλάβει τα δικαιώματα παρουσίασης του παιχνιδιού, επικρατούσε αδιαχώρητο. Η εταιρία ήδη προτρέπει τους users να αρχίσουν τις οικονομίες για να είναι έτοιμοι να αγοράσουν το παιχνίδι μόλις κυκλοφορήσει. Αυτό βέβαια έχει δυο σημασίες: α) ότι το παιχνίδι θα είναι σίγουρα φοβερό, και β) ότι το παιχνίδι θα είναι πανάκριβο. Τα περίπτερα της Ocean και της US Gold ήταν τα μεγαλύτερα, με το ένα να συναγωνίζεται το άλλο. Η τρομερή υπερηχητική Λαμποργκίνι που είχε η US Gold στο περίπτερό της τράβηξε τελικά περισσότερο την προσοχή. Μέσα στους τίτλους της τελευταίας είναι και τα Strider II και Night Shift, ενώ η έκπληξη ήταν η ανακοίνωση της άδειας δημιουργίας παιχνιδιών με θέμα την κινηματογραφική τριλογία "Ο Νονός", σίγουρα μεγάλη επιτυχία. Οσο για την πρώτη, έδειξε το Robocop 2 στο τελευταίο στάδιο της ετοιμασίας, το Total Recall και ανακοίνωσε τη σύντομη κυκλοφορία του διαδόχου του Carrier Command, Battle Command. Πολύ καλή ήταν η Domark. Οι τίτλοι της περιλάμβαναν τα Hard Drivin' II, το πολύ καλό Mig-29, το Nam (το strategic simulator της ιστορίας του Βιετνάμ που έχει αποσπάσει ήδη επαινετικά σχόλια) και το 3D Construction Kit. Το "αστέρι" της όμως ήταν το demo του Stun Runner. Αν είναι τόσο γρήγορο, όσο φαίνεται στον ST, τότε μιλάμε για "πολύ hit". Η Mirrorsoft είχε πράγματα πολλά να δείξει. Εκεί ήταν το Speedball 2 και όλοι οι τελευταίοι τίτλοι της Cinemaware. Η Psygnosis κέρδισε μεγάλη μερίδα του κοινού, με την παρουσίαση του Shadow of the Beast για τον ST, και των Nitro, Spellbound, Matrix Marauders, Lemmings, Killing Game Show, Obitus, Cutippo και Carthage. Οσο για την Electronic Arts, έδειχνε πολύ ευχαριστημένη με τον εαυτό της, μια και το PowerMonger (η συνέχεια του Populus) πιστεύει ότι θα μείνει κλασικό στη βιβλιοθήκη του ST. Πολλές ακόμη μικρότερες εταιρίες, όπως η Elite, η Gremlin Graphics, η EZ, η BulletProof software, παρουσίασαν τα σχέδιά τους για το μέλλον και τις τελευταίες τους κυκλοφορίες. Οι διοργανωτές έδειξαν να είναι ικανοποιημένοι και οι gamers ακόμη περισσότερο, μια και βρίσκονταν στο στοιχείο τους, και όλα δείχνουν ότι το μέλλον προβλέπεται γεμάτο ψηφιακή καλοπέραση. Αν και υπήρξαν ορισμένα παράπονα για κακή οργάνωση, όλοι ήταν αισιόδοξοι.

Atari:

Κάτι πήρε τ' αυτί μας.

Λέτε; Ισως, πολύ πιθανό. Μιλάμε βέβαια για τις τελευταίες ανακοινώσεις της Atari, οι οποίες φαίνονται ωραίες, μέχρι που θα έρθει η ώρα να πραγματοποιηθούν. Ας είναι όμως. Τελευταία δεν πρέπει να γκρινιάζουμε και πολύ, γιατί είναι αλήθεια ότι η Atari βελτίωσε κάπως το ποσοστό συνέπειας που τη χαρακτήριζε, οπότε μπορούμε να ελπίζουμε για δύο νέα, πολύ ενδιαφέροντα μηχανήματα. Οι φήμες λοιπόν αναφέρουν τα εξής:

- Μετά τον ακήρυχτο πόλεμο που ξέσπασε μεταξύ των εταιριών που κατασκευάζουν παιχνιδομηχανές, σε επίπεδο 16-μπιτ, η Atari σκέφτεται πια σοβαρά να ξαναμπεί στο παιχνίδι και να κερδίσει το θρόνο σε μια βιομηχανία που εκείνη δημιούργησε πριν 10 περίπου χρόνια. Ενα ακόμη μηχάνημα βασισμένο στον 68000 και στην τεχνολογία του ST πιστεύεται ότι σύντομα θα εμφανιστεί. Η κονσόλα της Atari έχει μέχρι στιγμής την κωδική ονομασία Panther, προβλέπεται (Tramiel θέλοντος) να εμφανιστεί στο τέλος της ερχόμενης άνοιξης και η τιμή του θα είναι "τιμή Atari": περίπου 58.000 στη βρετανική αγορά. Ομως, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι οι δυνατότητές της θα είναι πολύ μεγαλύτερες από αυτές των αντιπάλων της. Στα ατού της περιλαμβάνεται η συχνότητα του ρολογιού του 68000 (12 MHz), η δυνατότητα απεικόνισης 4.096 χρωμάτων από μια παλέτα 16.000.000, ο τετρακάναλος στερεοφωνικός ήχος και η δυνατότητα για προσθήκη interface για σύνδεση με drive 3,5 ιντσών και τρέξιμο προγραμμάτων των κανονικών ST. Φυσικά, θα υπάρχουν και cartridges, τα οποία θα έχουν τιμή περίπου 20 λίρες, αν και πιστεύεται ότι πολλές εταιρίες θα δίνουν τρία ή και τέσσερα παιχνίδια στο ίδιο cartridge. Αν όλα αυτά τελικά πραγματοποιηθούν, τότε η Atari πάει για "τρίποντο".

- Για τους κλασικούς όμως computer users, οι οποίοι παραμένουν πιστοί στο πνεύμα του ST και αρνούνται να καταντήσουν μανιακοί των παιχνιδιών, η Atari ετοιμάζεται να κάνει κάτι ακόμη. Κάτι, που κατά τη γνώμη μας (αλλά και τη γνώμη ολόκληρου του διεθνούς τύπου) έπρεπε να είχε κάνει εδώ και καιρό, στην θέση του STE. Ας είναι όμως. Για όσους λοιπόν ένας νέος, ταχύτερος και βελτιωμένος ST έμεινε ένα όνειρο με τη μορφή του TT, λόγω τιμής (2.000 λίρες), ο κωδικός Jaguar (όλο το σόι των αιλουροειδών σε hardware) θα τους κάνει να χάσουν τον ύπνο τους αρκετές μέρες. Το μηχάνημα, που ακούει σε αυτό τον κωδικό, θα είναι "η μέση οδός": κάτι ανάμεσα σ' έναν ST και τον TT. Περισσότερες λεπτομέρειες δεν υπάρχουν μέχρι τώρα, αλλά μόνο μια "υποψία" από το hardware του TT να περιέχει το μηχάνημα, αρκεί. Αν όλα πάνε καλά πάντως, το Jaguar θα βρίσκεται στις βιτρίνες την άνοιξη με 750 λίρες περίπου.

Το PC Engine στην τσέπη σας

Πώς να παίξει κανείς με μια φορητή παιχνιδομηχανή, όταν τα χέρια του τρέμουν; Γιατί η φορητή TurboGrafx, ή αλλιώς TurboExpress, όπως τη βάφτισε η Nec, είναι υπερβολικά ελκυστική για να μην σας προκαλέσει τέτοια συμπτώματα. Το μηχάνημα είναι στο στιλ του Nintendo Game Boy, αλλά λίγο μεγαλύτερο, όπως μπορούμε να κρίνουμε από τη φωτογραφία. Η οθόνη του είναι επίσης μεγαλύτερη, πεντακάθαρη και με δυνατότητα που δεν είχε μέχρι τώρα καμιά άλλη, δηλαδή εμφάνισης 512 χρωμάτων ταυτόχρονα. Ετσι, οι δυνατότητές του δεν έχουν περιοριστεί καθόλου, σε σχέση με τη δίδυμη αδελφή της, την επιτραπέζια TurboGrafx. Ομως, δεν σταματά εκεί: έχει στερεοφωνικό ήχο, και υποδοχή για ακουστικά για να τον απολαύσετε, έχει υποδοχές για μπαταρία και εξωτερικό τροφοδοτικό, δυνατότητα σύνδεσης 2 συσκευών ταυτόχρονα για multiplayer παιχνίδια, και το τελευταίο (και καλό), έχει τη δυνατότητα σύνδεσης με εξωτερικό δέκτη και μεταμορφώνεται σε μια κανονική μίνι έγχρωμη τηλεόραση υγρών κρυστάλλων. Ετσι, αν δώσετε κάτι παραπάνω, έχετε μια παιχνιδομηχανή-τηλεόραση, η οποία δεν έχει κανένα πρόβλημα software, μια και δέχεται κανονικά όλα τα παιχνίδια που παίζει η παλιά PC Engine και η νέα TurboGrafx. Και με αφορμή αυτή την είδηση, απευθύνω έκκληση στους αγαπητούς σχιστομάτηδες: Σας παρακαλούμε κύριοι Ιάπωνες, καλό να δείτε, μη μας ξεμυαλίζετε άλλο!



Το OMNI-SHOP

... και στη Θεσσαλονίκη !!!

Από το Σεπτέμβρη δημιουργήθηκε, από την NORTHERN NETWORK, το OMNI SHOP της Θεσσαλονίκης.

Εκεί μπορείτε να βρείτε παιχνίδια για όλες τις κατηγορίες των υπολογιστών, παιχνιδομηχανές κι όλα τα παιχνίδια της SEGA.

Αν πάλι έχετε χάσει κάποια τεύχη του PIXEL, του PC MASTER ή του COMPUTER Για Ολους, δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα: θα τα βρείτε σίγουρα στο OMNI, όπως επίσης και όλα τα βιβλία της COMPUPRESS. Κάτι ξεχωριστό όμως, που θα βρείτε στο OMNI και μάλλον δεν έχετε ξαναδεί, είναι οι ολογραφικές εφαρμογές. Τα αποτελέσματα της νέας αυτής τεχνολογίας χρησιμοποιούνται σε μεγάλη ποικιλία εφαρμογών - από μικρά αυτοκόλλητα, ρολόγια, μπρελόκ, καρφίτσες, puzzle, κομπιουτεράκια, καδράκια κ.λπ.

Πρόκειται για απεικονίσεις αντικειμένων σε 3 και 2 διαστάσεις. Ολοι οι φίλοι της νέας τεχνολογίας οφείλουν λοιπόν να περάσουν απο εκεί.

Το OMNI-SHOP βρίσκεται στη οδό Αριστοτέλους 7, 3ος όροφος, τηλ. 282663, 287610, 284864, με υπεύθυνο τον Κο Ηλία Φλωράκη. Πώληση Χονδρική - Λιανική.

Νέα απο την INFO 2000

Τώρα, εκτός από την COMMODORE AMIGA και τα ZEROX που συναντούσαμε μέχρι σήμερα, η INFO 2000 παρουσιάζει μια νέα σειρά από υπολογιστικά συστήματα της SAN.

Μια πλήρη σειρά που αρχίζει από τα απλά XT και φτάνει μέχρι τα 486, από τα 10 μέχρι τα 33 MHz και ό,τι άλλο είναι απαραίτητο για να δουλέψουν αυτά τα συστήματα σωστά και χωρίς προβλήματα.

Ο πραγματικός νεωτερισμός όμως βρίσκεται στην καινούρια κάρτα γραφικών, HVGA, για αυτά τα μηχανήματα, η οποία παρέχει ανάλυση 1.024x768 και 256 από μια παλέτα 16,7 εκατ. χρωμάτων, και είναι μέχρι και 100% ταχύτερη από οποιαδήποτε άλλη VGA με 1 Mb VIDEO SRAM. Φυσικά, όλα αυτά συνοδεύονται από ένα monitor 14" 31mm.

Με την προσθήκη αυτής της κάρτας, οι χρήστες IBM συμβατών υπολογιστών θα μπορούν να δείχνουν τα γραφικά τους στην Amiga χωρίς να ντρέπονται. Απ' ό,τι καταλαβαίνετε οι δυνατότητες που παίρνει ο υπολογιστής με την HVGA είναι πολύ παραπάνω απο εκείνες που είχαμε συνηθίσει μέχρι σήμερα να βλέπουμε σε PCs.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στη INFO 2000, Πατρών 3, Θεσσαλονίκη, Τηλ. 844874.

Η Amiga 500

... τώρα συμβατή και με AT.

Ο λόγος πάλι για την AMIGA 500. Και μάλιστα με μια απόδειξη που δεν δίνει καθόλου δίκιο σ' όσους την αποκαλούν παιχνιδομηχανή :

Με την καινούρια κάρτα emulator ATonce. Πρόκειται για έναν AT emulator (επεξεργαστής 80286-8) που παίρνει τη θέση του 68000 της MOTOROLA μέσα σε 10 λεπτά, και ονομάζεται ATonce-Amiga.

Από το 1 Mb της μνήμης της Amiga υποστηρίζει τα 640 Kb για το DOS και τα υπόλοιπα, αν έχετε μεγαλύτερη, χρησιμοποιούνται σαν expanded memory. Οι κάρτες που υποστηρίζει είναι η CGA, η Hercules, Olivetti και η Toshiba 3100, εκμεταλλεύεται επίσης και το blitter της Amiga 500. Το ATonce τρέχει σαν ένα task στο multitasking περιβάλλον της Amiga, αλλά έχει τη δυνατότητα για μεγαλύτερη ταχύτητα, χρησιμοποιώντας το stand alone της κάρτας, έξω δηλαδή από το περιβάλλον multitasking.

Υποστηρίζει επίσης όλα τα εσωτερικά και εξωτερικά drives, το mouse, την παράλληλη θύρα (εκτυπωτής), καθώς και το σκληρό δίσκο COMMODORE (και φυσικά τους συμβατούς) μέχρι 32 Mb. Τρέχει τις versions του DOS από 3.3 μέχρι 4.01.

Διαθέτει sound emulation και real time clock. Η συχνότητα λειτουργίας της είναι 8 MHz. Τη μικρή κατανάλωση ρεύματος εγγυάται η τεχνολογία της SMT. Τέλος, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε COMMODORE Amiga 2000 μαζί με μια ειδική κάρτα επέκτασης.

Όλα αυτά στην τιμή των 83.900 (+ ΦΠΑ) από το COMPUTER-SHOP NO LIMIT, Ανθέων 47, Θεσσαλονίκη, τηλ. 423874.



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

COMPUTER KISWARE SYSTEMS

ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ 93 – 546 43 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
ΤΗΛ. (031) 857.551 – 831.260
FAX (031) 831.260

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ:

Απο τ... κ. --

Διεύθυνση ---------------------- ΤΗΛ. ------------

Πόλη ---------------------------- Τ.Κ -----------

ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΚΑΛΥΠΤΕΤΑΙ

☐ ΤΑΧΥΔ. ΕΠΙΤΑΓΗ ☐ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΙΔΙΚΑ ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ

POLAROID	10.170
POLAROID ΜΕ ΓΕΙΩΣΗ	11.870
RPS 1000 MONITOR FILTER	15.254
RPS 2000 MONITOR FILTER (ΓΥΑΛΙΝΟ)	19.490
FUJI CRT MONITOR FILTER	24.580

JOYSTICKS

JOYBOARD JB-2, multifunction	3.820
Competition Pro 5000	3.390
Competition Pro Extra (διαφανές)	3.820
Spectraviveo Quickshot I	1.270
Spectravideo Quickshot II	1.700
Spectravideo Quickshot II TURBO	2.540
Spectravideo Quickshot 113(IBM)	3.390
QUICKJOY SV 119 QJ JUNIOR	1.270
'' SV 120 QJ JUNIOR STICK	1.270
'' SV 122 QJ II	1.700
'' SV 123 QJ III SUPERCHARGER	2.970
'' SV 124 QJ II TURBO	2.540
'' SV 125 QJ V SUPER BOARD	5.510
'' SV 126 QJ VI JET FIGHTER	3.820
'' SV 127 QJ VII TOP STAR	5.510
'' SV 128 QJ VIII MEGABOARD	7.200
'' SV 130 QJ IR INFRARED (ΑΣΥΡΜΑΤΟ)	8.300
'' SV 140 ENTERPRISE PILOTENSTICK	9.750
'' SV 201 QJ M5 FOR XT/AT	5.090
'' SV 202 QJ M6 ANALOG FOR XT/AT	3.820

ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ (10+)

5.25"NONAME 2S/2D	76
5.25"PROFEX,PRECISION 2S/2D	85
5.25"FUJI,BASF,DATALIFE,KODAK,3M	170
5.25"DATALIFE PLUS (TEFLON)	212
5.25"HD NONAME	170
5.25"HD PROFEX	254
5.25"HD FUJI,BASF,DATALIFE,KODAK,3M	339
3.5"2DD NONAME 2DD	170
3.5"2DD PROFEX,UNIMEX	212
3.5"2DD PRECISION,VEREX	254
3.5"2DD DATALIFE,KODAK,FUJI,BASF,3M	339
3.5"2HD NONAME	339
3.5"2HD PROFEX 2HD ,PRECISION	424
3.5"2HD FUJI,KODAK,DATALIFE,3M	594
3" MAXELL CF2	594

MODEM

DATATRONIC INT.1200 (Hayes comp.)	25.420
DATATRONIC EXT.1200 (Hayes comp.)	33.900
DATATRONIC EXT.2400 (Στέλνει FAX)	44.920

SERVICE Η/Υ
CPC,C64,AMIGA,
PC,ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ,
MONITORS

HARD DISKS-CONTROLLERS

HARD DISK CONTR. FOR XT (MFM)	9.750
AT FDD/HDD CONTR.KP2000 (INTL. 1:2)	15.260
AT FDD/HDD CONTR.KP3000 (INTL. 1:1)	18.650
HD KALOK 20MB 40MSEC 3.5"	35.590
HD SEAGATE 20MB 65MS 5.25"	42.370
HD SEAGATE 40MB 28MS 5.25"(ST251-1)	56.780
HD SEAGATE 80MB+CONTR+ΚΑΛΩΔΙΑ (AT)	110.170
FILECARD Western Digital 30 MB	72.040
KIT 5.25" FOR HARD DISK 3.5"	2.540

ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ

STAR LC10,CITIZEN 120D,SEICOSHA 180	1.100
STAR LC10 COLOR,LC24-10,N24-10,N10	1.610
M.TALLY MT81,CITIZEN LSP10,EPSON 80	1.100
NEC P2200,NEC P6,P6 PLUS,P7	1.780
AMSTRAD DMP 4000	1.610
EPSON FX100,MX100,CITIZEN MSP15	1.610
MPS1000,EPSON LX80/LX90 GX80	1.100

ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΠΑΡΟΧΗΣ (UPS)

USV 500 VA (Ισχύς εξόδου 500 VA)	90.680
625 VA	108.475

RAM-CHIPS

4164 100	470
41464 100	975
41256 - 100	500
41256 80	500
51.1000 - 80	2.000
51.4256 - 80	2.000
SIMM 9X256 - 80	12.290
SIMM 9X1MB - 80	21.190
SIP 9x1MB	

MOUSES - SCANNERS

SUPER MOUSE SERIAL ή GENIUS G6	7.630
GENIUS GM F302/303 (350-1050 dpi)	12.720
SCANNER GENIOUS GS 4500 ή MARS	55.090

ΔΙΚΤΥΑ

NOVELL ELS I (FOR 4 STATIONS)	110.170
ETHERCARD PLUS (WESTERN DIGITAL)	44.800

SOFTWARE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

MS-DOS 3.30 & GWBASIC ENGLISH	10.170
MS WINDOWS 3.0	30.000
ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ(ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ) με αποθ.	30.000
ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ-ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ	10.000
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΑΞΙΟΓΡΑΦΩΝ(ΓΡΑΜΜ-ΕΠΙΤ.)	20.000
PUBLIC DOMAIN ΑΝΑ ΔΙΣΚΕΤΤΑ	500

AMIGA KCS POWER PC BOARD
ΤΙΜΗ : 80.510+ΦΠΑ=95.000

ΚΑΛΩΔΙΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 1.8 M	1.270
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 3.0 M	2.120
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CETRONICS 5.0 M	2.970
ΕΚΤΥΠΩΤΗ - AMSTRAD CPC6128 ή 464	1.700
INTERFACE ΓΙΑ ΔΥΟ JOYSTICKS ΣΕ CPC	1.700
ΚΑΛΩΔΙΟ SERIAL 3.0(M/M,M/F,F/F)	2.970
AMIGA 500 - SCART 2.0 M	2.120
AMIGA 500 - SCART 5.0 M	2.970
ΚΑΛΩΔΙΟ ΤΡΟΦΟΔΟΣΙΑΣ PC	1.700
ΕΠΕΚΤΑΣΗ JOYSTICK 2 M	1.700
ΚΑΛΩΔΙΑ CONTROLLER - ΣΚΛΗΡΟΥ	1.100
ΕΠΕΚΤΑΣΗ MONITOR (RCA-RCA) 2 M	850
ΕΠΕΚΤΑΣΗ MONITOR (9PIN-9PIN) 2 M	1.700
ΚΑΛΩΔΙΟ CONTR. - FLOPPY DISK DRIVE	1.100
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ 2 M	1.100
ΚΑΛΩΔΙΟ COMMODORE 64 - MONITOR	1.700
ΚΑΛΩΔΙΟ - ADAPTOR VGA 9pin-15pin	1.700
SET ΜΕΤΑΓΩΓΕΑ & 10Μ.ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ 2 ΠΛΗΚΤΡ.& 2 ΟΘΟΝ.-ΨΕΥΔΟ-MULTIUSER	12.710
DATASWITCH (ΜΕΤΑΓΩΓΕΑΣ) ΔΥΟ ΣΕ ΕΝΑ	4.240

ΚΑΛΛΥΜΜΑΤΑ

ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ (LC-10,CITIZEN 120D ΚΛΠ)	1.250
PC+MONITOR, AMIGA 500 + MONITOR	2.150

GAMES

ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ CPC464,6128,C64,AMIGA500,PC



ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ☐
+ ΦΠΑ 18% ☐
ΤΕΛΙΚΟ ΠΟΣΟ ☐

+ ΤΑΧΥΔΡ. ΕΞΟΔΑ

ΕΔΩ  Λ

Ο ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Τα στολίδια είναι στη θέση τους από τον Οκτώβριο, ο καιρός άλλαξε προς το τσουχτερότερο και όλα είναι πλέον έτοιμα για τα Χριστούγεννα. Μαζί τους και η αγορά των κομπιούτερ.

Οσο πλησιάζουν τα Χριστούγεννα, τόσο και ανεβαίνει ο πυρετός στην αγγλική αγορά. Οι διαφημίσεις για κομπιούτερ και παιχνιδομηχανές στην τηλεόραση κοντεύουν να αντικαταστήσουν το κανονικό πρόγραμμα, ενώ οι ανακοινώσεις νέων μηχανημάτων έρχονται η μία μετά την άλλη, ανά δύο την ημέρα. Βλέπετε, εδώ οι κομπιουτοεταιρίες ποντάρουν στη "γνωστή" μέθοδο, ότι στη... βράση κολλάει το σίδερο. Ποιος θα προλάβει τώρα να δοκιμάσει όλα αυτά τα νέα μηχανήματα; Και ποιος θα κάτσει να σκεφτεί τι πρέπει να διαλέξει; Τώρα έρχονται τα Χριστούγεννα (ή - για την ακρίβεια - εδώ στο Λονδίνο έχουν φτάσει ήδη, αν κρίνουμε απο τα στολίδια) και "πρέπει" ο κόσμος να αγοράσει δώρα.

Από τις πιο τελευταίες ανακοινώσεις, που ειχαμε τον περασμένο μήνα, ήταν αυτή της Atari που ούτε λίγο ούτε πολύ μας πληροφορούσε ότι τώρα έχει το πιο γρήγορο micro στην "οικιακή" αγορά!

Πρόκειται για μια νέα έκδοση του Mega-ST που τρέχει στα 16 MHz! Δηλαδή μη φανταστείτε τίποτα τον εκπληκτικό, γιατί, παρά τούς πομπώδεις ισχυρισμούς της Atari, το μηχάνημα δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερα διαφορετικό από τα άλλα ST. Βασίζεται και πάλι στο 68000, αλλά η Atari το έχει "πουσάρει" στα 16 MHz.

Φυσικά, γι' αυτή την κίνηση, που είναι φανερό ότι έγινε πολύ βιαστικά, ευθύνεται η ανακοίνωση από την Apple τον περασμένο μήνα για τα νέα, πολύ φτηνά Mac. Οταν τα Mac φτάνουν σε αυτή την τιμή (180.000 δρχ.), τότε η οικογένεια Tramiel πρέπει να αντιδράσει. Και αντέδρασε ή, τέλος πάντων, προσπάθησε, μια και ένα πιο γρήγορο Mega-ST δεν είναι κάτι που θα κάνει τις μάζες να τρέξουν και να αγοράσουν ένα Atari για τα Χριστούγεννα.

Αν κοιτάξει κανείς πιο προσεκτικά τα χαρακτηριστικά του νέου Mega-ST (που φέρει το όνομα Mega-STE), τότε θα καταλάβει αμέσως τι προσπαθεί να κάνει η Atari. Κατ' αρχήν, για να φαίνεται το μηχάνημα λίγο πιο διαφορετικό, το έβαλαν στο κουτί του TT, του γνωστού μηχανήματος-φάντασμα για το οποίο έχουμε γράψει τόσα και τόσα προσπαθώντας να κάνουμε την Atari να το κυκλοφορήσει, έστω και σε περιορισμένο αριθμό. Το κουτί αυτό είναι λίγο πιο καλαίσθητο από το αρχικό κουτί των ST, αλλά φυσικά δεν αλλάζει το περιεχόμενο. Το "κουτί" φιλοξενεί δύο disk drives των 3,5" και, απ' ό,τι μαθαίνουμε, 2 Mb μνήμης που μπορούν να επεκταθούν στα... 4!

Το Mega-STE επιδείχτηκε στην Αμερική στην Comdex που έγινε στο Λας Βέγκας και, σύμφωνα με την εδώ (την αγγλική δηλαδή) Atari, όταν θα φτάσει στην Αγγλία (την επόμενη άνοιξη), θα κοστίζει 799 λίρες... χωρίς το μόνιτορ! Με άλλα λόγια, το Πάσχα θα μπορείτε να αγοράσετε κάτι που θα είναι πολύ πιο ακριβό απο το Mac (244.000 δρχ.) και έχει λιγότερο software. Είναι βέβαια πιο γρήγορο από το Mac, αλλά σίγουρα δεν είναι κάτι που θα μας κάνει να αρχίσουμε να πηδάμε πάνω κάτω. Αφηστέ που μπορεί και να μην το δούμε ποτέ. Εξάλλου, το γεγονός ότι η Atari χρησιμοποίησε το κουτί του TT μπορεί και να σημαίνει κάτι.

Γι' αυτούς που ετοιμάζονται να αγοράσουν ένα φορητό μηχάνημα, η Atari κυκλοφόρησε μια εξίσου "εντυπωσιακή" φήμη. Με λίγα λόγια, ότι θα κυκλοφορήσει ένα φορητό STE!

Γιατί; Μα γιατί όχι; Πάντα δεν θέλατε ένα φορητό STE με 20 MB σκληρό δίσκο και 4 MB μνήμης; Ε, τώρα, σύμφωνα με την Atari, θα μπορείτε να το έχετε μετά τα Χριστούγεννα.

Το μηχάνημα αυτό υπολογίζεται ότι θα έχει στην Αγγλία 1.799 λίρες (549.000 δρχ.) και, αν ακόμα συνεχίζετε να διαβάζετε αυτήν την παράγραφο, τότε θα θέλαμε να προσθέσουμε ότι θα μπορεί να "παίζει" με μπαταρίες για 5 ώρες τουλάχιστον και θα έχει στε-

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΚΑΙ ΠΑΛΙ Η SEGA

Φαίνεται ότι η Sega έχει βαλθεί να κονταροχτυπηθεί με τη Nintendo και την Atari για την αγορά των παιχνιδομηχανών χειρός. Αλλιώς δεν εξηγείται όλη αυτή η φασαρία που γίνεται γύρω από το νέο της μοντέλο που κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία και φέρει το όνομα Game Gear και για το οποίο γράψαμε τον περασμένο μήνα. Από ό,τι ακούμε, θα το δούμε πολύ σύντομα και μάλλον σε πολύ χαμηλή τιμή (περί τις 90 λίρες - 27.500 δρχ). Μερικά απο τα τεχνικά χαρακτηριστικά του, όπως μαθαίνουμε, είναι 480x146 pixels επί οθόνης, 16 χρώματα και ένα πολύ δυνατό μεγάφωνο που προσφέρει 3 στερεοφωνικά κανάλια!

ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

Φαίνεται ότι τα Χριστούγεννα είναι καλά και για τα περιοδικά. Αρκετοί νέοι τίτλοι εμφανίστηκαν στο Λονδίνο, αλλά ανάμεσά τους ξεχωρίζει το Complex που είναι περιοδικό κουίζ και σπαζοκεφαλιών που μπορούν να λυθούν με κομπιούτερ. Φυσικά, κάθε σπαζοκεφαλιά μπορεί να λυθεί με κομπιούτερ, αλλά κανένας δεν είχε σκεφτεί να βγάλει ένα περιοδικό που να λέει ότι είναι ειδικά για κομπιούτερ.

ΚΑΝΕΝΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΓΙΑ ΤΟ BBC

Το παλιό "καλό" BBC φαίνεται ότι έχει αρχίσει να αργοπεθαίνει. Ετσι λοιπόν, το περιοδικό A&B Computing αποφάσισε να σταματήσει την κάλυψη νέων και άρθρων για το BBC και να συγκεντρωθεί μόνο στο Archimedes. Από το Γενάρη θα κυκλοφορεί με τον τίτλο Archimedes World και θα σχεδιάζεται και θα τυπώνεται από ένα Archimedes! Σημεία των καιρών μας.

ΜΕΙΩΣΗ ΤΙΜΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ A3000

Η Commodore ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει την A3000 με Unix σε πάρα πολύ χαμηλή τιμή. Βέβαια, όταν λέμε χαμηλή τιμή, εννοούμε περί τις 700.000 δρχ. (πάνω από 2.000 λίρες). Αλλά για το Unix αυτό είναι χαμηλά. Από την άλλη, αυτό σημαίνει ότι η A3000 με Unix είναι πιο φτηνή από μία απλή A3000. Αρα... μπορεί και να

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

ρεοφωνικό ήχο (ό,τι πρέπει δηλαδή για να αντικαταστήσετε το walkman σας).

Ομως, αν έχετε αγοράσει ήδη ένα ST, μην ανησυχείτε. Εχει και για σας μια ακόμα "φήμη". Η Atari, λέει, ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μία νέα επέκταση ή καλύτερα μία κάρτα που θα περιλαμβάνει ένα ή περισσότερα Transputers και θα μπορεί να μεταμορφώσει το μηχάνημά σας σε... παράλληλο Super-Computer!

Η κάρτα αυτή θα κυκλοφορήσει, σύμφωνα με ό,τι μαθαίνουμε, μέσα στο 1991 και θα κοστίζει περί τις 350 λίρες (107.000 δρχ.), προφανώς με ένα Transputer.

Η αλήθεια είναι ότι η Atari προσπαθεί να δουλέψει με τα Transputers τα τελευταία 2 χρόνια με το Helios και το γνωστό TT. Θεωρητικά λοιπόν, θα μπορούσε να κυκλοφορήσει μια τέτοια κάρτα, μια και το TT δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα ST με μία κάρτα με Transputers. Από την άλλη όμως, κανείς δεν φαίνεται να μπορεί να πιστοποιήσει ότι το TT δουλεύει. Αρα λοιπόν, η συμβουλή μας είναι να περιμένετε μέχρι να το δείτε και μετά να αποφασίσετε.

Και κάτι γι' αυτούς που περιμένουν εναγωνίως το νέο CD-TV της Commodore. Καλύτερα να το ξεχάσετε! Η Commodore ανέβαλε την επίσημη ανακοίνωση για δεύτερη φορά. Τώρα, λέει, θα το δούμε τον επόμενο χρόνο, αλλά όχι πριν τον Απρίλιο, το νωρίτερο. Αρα... ζήσε Μάη μου να φας τριφύλλι.

Αυτό είναι το εκνευριστικό με την Commodore και την Atari. Πρώτα χαλάνε τον κόσμο με ανακοινώσεις που μας λένε ότι ξεκίνησαν μία νέα επανάσταση και μετά τα... παρατάνε. Ετσι, και με το CD-TV θα ήταν, λέει, η επανάσταση των Hypermedia και όλα τα σχολεία τώρα θα μπορούσαν να δημιουργήσουν νέα βοηθήματα βασισμένα σε αυτό και ότι νέοι δρόμοι ανοίγονται κ.λπ., κ.λπ. Τώρα μπορεί και να μην το δούμε ποτέ, μια και η Commodore έχει "τεχνικά" προβλήματα, καθώς μας λένε.

Από την άλλη όμως, η Philips, που είναι πιο προσεκτική με τις ανακοινώσεις της, ετοιμάζει κι αυτή ένα σύστημα σαν το CD-TV της Commodore, αλλά με πολύ καλύτερα χαρακτηριστικά. Κατ' αρχήν θα μπορεί, αν συνδεθεί σε οποιαδήποτε τηλεόραση στον κόσμο (δηλαδή υποστηρίζει όλα τα συστήματα), να προσφέρει όλες τις ευκολίες που έχει ένα video, όπως αργή κίνηση, ακίνητη εικόνα κ.λπ. και φυσικά... 32.000 χρώματα! Το σύστημα αυτό, που θα ονομάζεται CDI 601, θα είναι έτοιμο - όπως μαθαίνουμε - το 1992, όταν δηλαδή μπορεί και να είναι έτοιμο το CD-TV της Commodore. Μέχρι τότε, ίδωμεν.

Τέλος πάντων, από τις "πραγματικές" ανακοινώσεις αυτό το μήνα ξεχώρισε η "επίσημη" της Amiga 1500 που δέν είναι τίποτα άλλο απο μία φτηνή A2000. Η νέα Amiga βασίζεται σε έναν επεξεργαστή 68000 που λειτουργεί στα 7,94 MHz (αρκετά αργό με τα σημερινά δεδομένα) και προσφέρει 1 Mb μνήμης. Εχει 2 disk drives και 8 υποδοχές επέκτασης τύπου Zorro. Το εντυπωσιακό είναι ότι αυτήν την Amiga θέλει να προωθήσει η Commodore σαν την επίσημη παιχνιδομηχανή της αυτά τα Χριστούγεννα. Δυστυχώς όμως με μία τιμή περί τις 1.000 λίρες (305.000 δρχ.), μάλλον δεν θα έχει ούτε αυτήν την επιτυχία που περιμένει η Commodore. Ιδωμεν όμως.

Από τη μεριά της Amstrad, είχαμε μεγάλη νευρικότητα και αρκετή προσπάθεια αυτοπροβολής. Κατ' αρχήν η τηλεόραση δείχνει συνέχεια διαφημίσεις για τα νέα CPC, το Spectrum +2 και τη νέα κονσόλα (το Sinclair PC ξεχάστε το). Ομως δέν έχει σταματήσει εκεί. Αρχισε να διαδίδει φήμες για καινούρια μηχανήματα και καινούρια μεγαλεπήβολα σχέδια σε όλα σχεδόν τα περιοδικά της Αγγλίας (είναι καλό να ξέρουν ότι είσαι δυνατός ακόμα).

Η επικρατέστερη φήμη είναι ότι θα παρουσιάσει του χρόνου ένα νέο μηχάνημα που θα βασίζεται στο PC (τι άλλο δηλαδή;) και θα "ολοκληρώσει" τη σειρά των νέων CPC. Το μηχάνημα αυτό φαίνεται ότι θα βασίζεται στο 286 και θα προσφέρεται ως η εναλλακτική λύση στο δίλημμα μεταξύ παιχνιδομηχανής και "σοβαρού" συστήματος. Κάτι δηλαδή σαν το Sinclair Professional που ατύχησε πέρσι. Αυτό βέβαια θα συμβεί, όπως είπαμε, του χρόνου και μέχρι του χρόνου έχουμε καιρό γι' αυτό. Καλύτερα λοιπόν να περιοριστήτε σε ό,τι υπάρχει στην αγορά σήμερα από πλευράς Amstrad.

Από τη μεριά του, ο Sugar προσπάθησε να βοηθήσει την εται-

τη δούμε μισοτιμής.

ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΕΙΣ!

Ετοιμη είναι για να κυκλοφορήσει στην ιαπωνική αγορά η νέα τηλεόραση της SHARP που, εκτός των "κλασικών" χαρακτηριστικών, θα περιλαμβάνει και μια κονσόλα Super Famicon της Nintendo. Η τηλεόραση αυτή (το μοντέλο 21G-SF1 για την ακρίβεια) έχει σε μία υποδοχή της τα cartridges της Super Famicon και επιτρέπει στους χρήστες της να παίξουν οποιοδήποτε παιχνίδι της Nintendo. Η απόδοση είναι πολύ καλύτερη, μια και η κονσόλα συνδέεται εσωτερικά και όχι μέσω modulator. Και πάνω απ' όλα αφήνει την κεραία της τηλεόρασης στη θέση της και έτσι γλιτώνετε και την γκρίνια των "συγκατοίκων" σας.

Η ATARI ΠΕΙΡΑΤΗΣ;

Εγινε και αυτό. Η Atari Ταϊβάν κατηγορήθηκε για πειρατεία! Συγκεκριμένα, μετά από αιφνιδιαστική έρευνα της αστυνομίας στα κεντρικά της Atari στην Ταϊβάν βρέθηκαν πειρατικά αντίγραφα του Lotus 1-2-3 και το dBase III! Τώρα όλοι οι υπεύθυνοι θα πρέπει να αντιμετωπίσουν το δικαστήριο και ο Tramiel δεν είναι καθόλου χαρούμενος. Τι σου είναι λοιπόν αυτοί οι Ταϊβανέζοι! Δεν κρατιούνται με τίποτα.

ΕΤΟΙΜΟ ΤΟ BOOKMAN

Κυκλοφόρησε στην αγγλική αγορά το Bookman της Sony. Το μηχανάκι αυτό είναι ένα ηλεκτρονικό... βιβλίο χειρός. Με άλλα λόγια, για 200 λίρες (61.000-δρχ.), τώρα μπορείτε να αγοράσετε ένα κομπιουτεράκι χειρός που θα σας επιτρέπει να... διαβάζετε ηλεκτρονικά βιβλία! Τα "βιβλία" κοστίζουν από 10 μέχρι 80 λίρες (3.050 - 24.500 δρχ.) και ΘΑ περιλαμβάνουν απο μυθιστορήματα μέχρι εγκυκλοπαίδειες. Τώρα βέβαια μην νομίσετε ότι το Bookman είναι τίποτα το εντυπωσιακό. Εχει μια πολύ μικρή οθόνη και είναι πιο μεγάλο απο ένα βιβλίο τσέπης. Απ' την άλλη είναι πολύ "εντυπωσιακό" δώρο για τα Χριστούγεννα. Η Sony πάντως δεν περιμένει να έχει έναν κατακλυσμό βιβλίων πριν απο το επόμενο φθινόπωρο.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

ρία του όσο πιο πολύ μπορούσε. Είναι αλήθεια ότι δεν έχασε ευκαιρία να εμφανιστεί και να μιλήσει στην τηλεόραση και στο ραδιόφωνο. Μέχρι και στις ειδήσεις του BBC εμφανίστηκε ο αθεόφοβος για να υποστηρίξει τη Θάτσερ, όταν έδινε τη μάχη για να διατηρήσει την πρωθυπουργία της.

Και μέσα στη φιλο-θατσερική του ζάλη, κατηγόρησε και το Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο ότι προσπαθεί να ρίξει την Ευρώπη στο έλεος της... IBM και της DEC γιατί, λέει, οι νέοι νόμοι εναντίον της πειρατείας δεν επιτρέπουν το reverse engineering, δηλαδή τη δημιουργία προγραμμάτων που έχουν την ίδια λειτουργία και ικανότητες με ένα άλλο πρόγραμμα χωρίς την αντιγραφή του αρχικού κώδικα (με άλλα λόγια, το ξαναγράψιμο από την αρχή ενός προγράμματος με στόχο να μοιάζει με ένα άλλο πετυχημένο, όπως το Lotus 123 και το Wordstar). Τώρα, στο κατά πόσο έχει δίκιο ή όχι, αυτό θα το δούμε εν καιρώ. Προς το παρόν όμως, ξέρουμε ότι η IBM, η DEC και η Microsoft δέχτηκαν τις προτάσεις του Ευρωκοινοβουλίου, ενώ η Olivetti, η Unisys, η Bull και η Fujitsu τις έχουν απορρίψει. Αντε να δούμε. Αλλά, αν ο Alan λέει την αλήθεια, τότε θα πρέπει να έχουμε μόνο ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου (όπως το kickoff) ή ένα μόνο zap-them-up στην αγορά, μια και όλα πάνω-κάτω έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά και λειτουργία (και καμιά φορά τα ίδια γραφικά!). Κάτι που μάλλον δέν είναι δυνατόν να γίνει.

Και κάτι διαφορετικό. Η SIERA On-line, που εδρεύει στο Oakhurst στην Καλιφόρνια και είναι γνωστή για τα adventure της, όπως το King's Quest και το πασίγνωστο (και κατα-ταλαιπωρημένο) Larry, άρχισε τα πειράματα ενός νέου συστήματος πολλαπλών χρήσεων. Στο σύστημα αυτό θα μπορείτε να συνδεθείτε μέσω τηλεφώνου και να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια με ένα "στρατό" από άλλους συμπαίκτες. Φαίνεται ότι τα "συλλογικά" παιχνίδια θα είναι το επόμενο βήμα στην κομπιουτερο-διασκέδαση και κανείς δεν θέλει να χάσει την ευκαιρία.

Αυτά λοιπόν από το Λονδίνο που - προς το παρόν - είναι πολύ πολύ κρύο και η στήλη θα ήθελε να ευχηθεί Χρόνια Πολλά σε όσους γιορτάζουν αυτές τις μέρες και Καλά και Αγαπημένα Χριστούγεννα σε όλους τους φίλους και φίλες (άντε και στους εχθρούς) του περιοδικού.

Βασίλης Κωνσταντίνου

AMSTRAD GX 4000

Η εισβολή των game consoles στα σπίτια μας δεν είναι κάτι καινούριο. Πέρσι, τέτοιον περίπου καιρό (Οκτώβριος 1989), το Pixel είχε γράψει πρώτο για τα καινούρια αυτά δημιουργήματα.

• του Α. Λεκόπουλου

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε κάνει ένα test στον Amstrad 6128+, το σημαντικότερο ίσως κομμάτι της νέας σειράς μηχανημάτων της Amstrad. Ωστόσο, η σειρά συμπεριλαμβάνει και την GX 4000, που δεν είναι τίποτ' άλλο από ένα game console. Η κονσόλα αυτή δείχνει την καθαρή πρόθεση του Alan Sugar να κυριαρχήσει στο χώρο των home computers - τουλάχιστον στην "ελαφριά" κατηγορία των 8 bits.

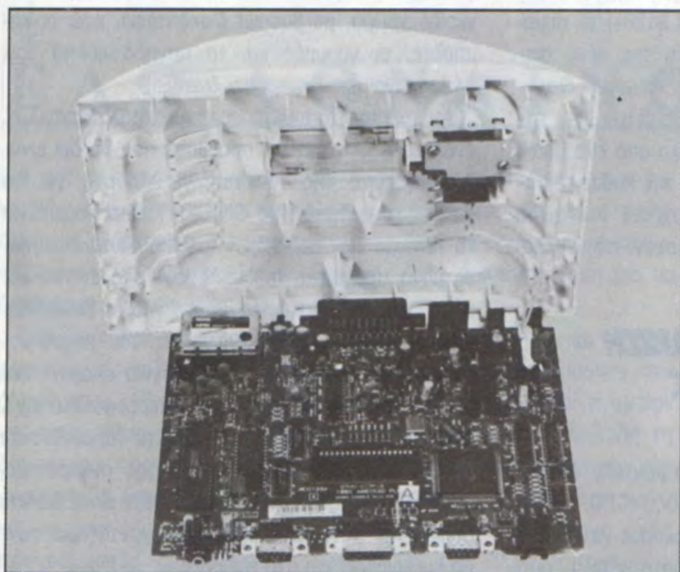
ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ – ΥΠΟΔΟΧΕΣ

Η Amstrad ανέκαθεν έδινε στα μοντέλα της κατανοητούς και απλούς κωδικούς (CPC, PCW κ.λπ.). Δυστυχώς όμως, δεν μπορέσαμε να καταλάβουμε τι σημαίνει το GX και μάλιστα ούτε 1, ούτε 2, αλλά 4000. Η κονσόλα έχει μια διαστημική εμφάνιση - όπως άλλωστε και ο 6128+. Ερχεται σε γκρίζο χρώμα, με βυσσινί διακοπτάκια, ενώ οι καμπύλες, οι γραμμές και τα πονηρά κόλπα του design είναι στην ημερήσια διάταξη.

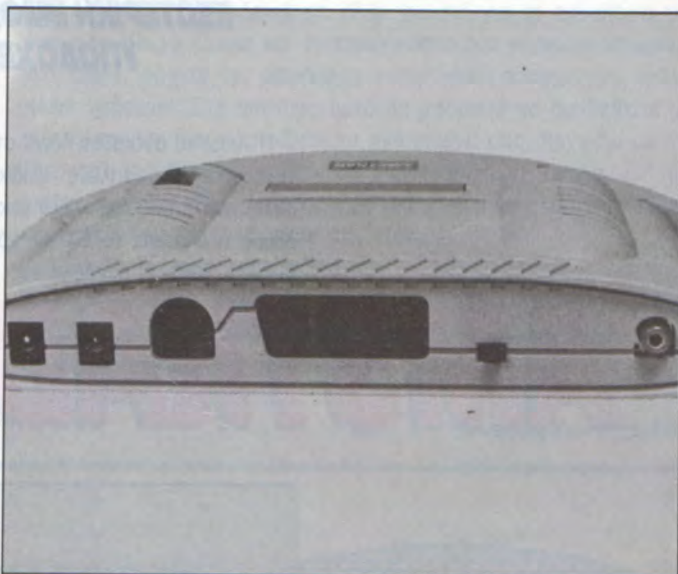
Αν κάποιος τοποθετήσει την κονσόλα επάνω σ' ένα τραπέζι, τα πρώτα πράγματα που θα δει είναι το λογότυπο της Amstrad, η υποδοχή για τα cartridges, ο διακόπτης ON-OFF και το κουμπί για το πάγωμα των παιχνιδιών (pause). Αυτά είναι και τα μόνα πράγματα που υπάρχουν στο επάνω μέρος. Ολες οι υπόλοιπες θύρες και οι διακόπτες βρίσκονται στις κάθετες πλευρές του μηχανήματος. Αρχίζουμε από μπροστά. Αρχικά υπάρχει ένα βύσμα 3,5 mm (standard) για στερεοφωνικό ήχο. Με το κατάλληλο καλώδιο μπορείτε να συνδέσετε τη GX 4000 στο στερεοφωνικό σας συγκρότημα, για καλύτερη ακουστική. Το καλώδιο είναι αρκετά απλό στην κατασκευή του, αλλά φαντάζομαι πως θα κυκλοφορεί και στο εμπόριο.

Δίπλα απ' το βύσμα του ήχου, υπάρχουν οι δύο





Το εσωτερικό της GX 4000: Διακρίνουμε τον Z80A αριστερά, την υποδοχή για τα cartridges στη μέση και το μεγάλο τετράγωνο τσιπάκι δεξιά, που είναι η ULA του μηχανήματος.



Το πίσω μέρος της κονσόλας. Εχουμε από αριστερά: μία είσοδο τροφοδοσίας (5V για τη συνεργασία με Amstrad monitor), δεύτερη είσοδο τροφοδοσίας (gV για μετασχηματιστή), έξοδο για Amstrad monitor, έξοδο για standard monitor (scart), το διακόπτη ON/OFF του ήχου και, τέλος, την έξοδο τηλεοπτικού σήματος.

υποδοχές για τα joysticks. Εδώ μπορείτε να συνδέσετε τα χειριστήρια της Amstrad, αλλά και οποιοδήποτε Atari-type joystick: Η κονσόλα δεν έχει κανένα πρόβλημα.

Τέλος, υπάρχουν άλλες δύο θύρες στην μπροστινή πλευρά: η μία παίρνει αναλογικό joystick, mouse ή paddle, και η δεύτερη lightgun ή lightpen. Αυτή η θύρα έχει το σχήμα του αμερικανικού τηλεφωνικού βύσματος και είναι ίδια με τη θύρα Aux του 6128+.

Στο πίσω μέρος τώρα υπάρχουν οι υποδοχές τροφοδοσίας και εικόνας. Για την τροφοδοσία υπάρχουν δύο βύσματα, ένα για 5V και ένα για 9V. Πάντως ο μετασχηματιστής που παίρνετε με την κονσόλα είναι στα 9V. Η τροφοδοσία των 5V θα σας χρειαστεί, αν πάρετε μαζί με την κονσόλα και το monitor της Amstrad, που δίνει ρεύμα στα 5 volts. Σε τέτοια περίπτωση θα σας χρησιμεύσει και η ανάλογη υποδοχή για το monitor - η GX 4000 την έχει κι αυτή. Δίπλα απ' την εν λόγω υποδοχή, φιλοξενείται ένα scart βύσμα. Από εδώ μπορείτε να συνδέσετε οποιοδήποτε monitor χρησιμοποιεί ανάλογο βύσμα, με πολύ καλά αποτελέσματα. Για το σκοπό αυτό θα χρειαστείτε ένα καλώδιο scart-to-scart που δίνεται συνήθως μαζί με το video player που αγοράσατε.

Αν ωστόσο δεν έχετε κανένα monitor, τότε μη στενοχωριέστε: ο καλός Alan Sugar φρόντισε και για σας. Η GX 4000 έχει ενσωματωμένο modulator που σας επιτρέπει να τη συνδέσετε στην τηλεόρασή σας. Το σήμα βγαίνει στο κανάλι 36. Τέλος, υπάρχει κι ένας διακόπτης που ανοιγοκλείνει τον ήχο.

Τα καινούρια τσιπάκια κάνουν αρκετά καλά τη δουλειά τους και το Burnin' Rubber, που είδαμε, μας έδειξε ότι το μηχάνημα είναι σαφώς πιο γρήγορο και με περισσότερα χρώματα απ' τον παλιό 6128. Οσο για τον ήχο, δεν έχει καμία σχέση: είναι πολύ καλύτερος.

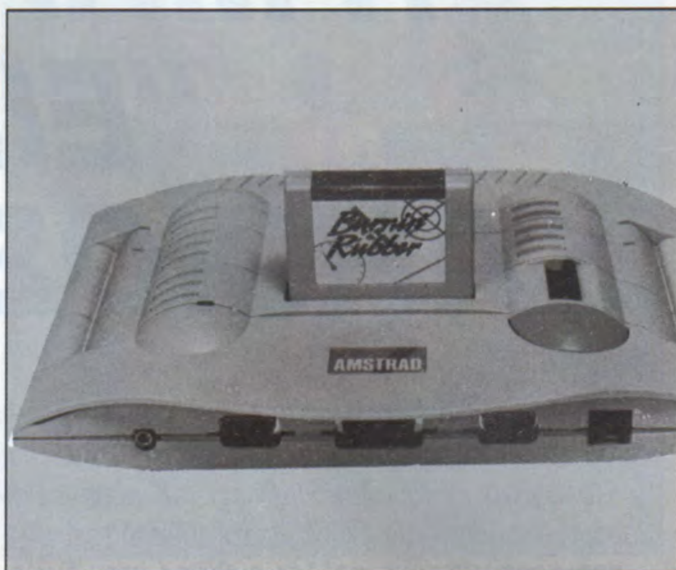
Αυτά από υποδοχές. Ας δούμε τώρα και το πακέτο. Η GX 4000 λοιπόν πηγαίνει στον αγοραστή με το μετασχηματιστή της, το καλώδιο για την TV, το βιβλίο οδηγιών, δύο χειριστήρια της Amstrad και το παιχνίδι Burnin' Rubber (αμάν πια).

Λόγω της απλότητας της συσκευής, το manual είναι μάλλον περιττό, αλλά κάνει πολύ καλά τη δουλειά του, όταν ανατρέξετε εκεί. Τα χειριστήρια με αφήνουν αδιάφορο, αφού το είδος τους δεν με βολεύει καθόλου (το κλασικό joystick δεν το αλλάζω με τίποτα), ενώ το Burnin' Rubber είναι ένα κλασικό racing game.

ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Το να φτάσει κανείς στο εσωτερικό της κονσόλας είναι αρκετά εύκολη υπόθεση: δυο βίδες, τέσσερα κλιπς... και ιδού η πλακέτα. Το πρώτο πράγμα που διαπιστώνουμε είναι πως πρόκειται για μια αρκετά compact και προσεγμένη κατασκευή. Κεντρικός επεξεργαστής είναι ο Z80A της Zilog στα 4 MHz.

Η μπροστινή μεριά της κονσόλας.Από αριστερά έχουμε: την έξοδο στερεοφωνικού ήχου, την είσοδο για joystick, την είσοδο για mouse ή paddle, τη δεύτερη είσοδο για joystick και, τέλος, τη θύρα για lightgun.





Τα δύο χειριστήρια που παίρνετε μαζί με την GX4000.

Την παραγωγή του στερεοφωνικού ήχου αναλαμβάνει το AY-3-8912 chip, που προσφέρει τρία ανεξάρτητα κανάλια τόνων κι ένα θορύβου. Σημαντικό ρόλο στην όλη λειτουργία του μηχανήματος παίζει ένα μεγάλο τετράγωνο τσιπάκι, με τα χαρακτηριστικά "Amstrad 40489". Πρόκειται για ένα ASIC (Application Specific Integrated Circuit) που έχει 16.000 πύλες και περιλαμβάνει εξομοιωτή του 6845 video controller. Ταυτόχρονα περιέχει 16.000 bits για αποθήκευση sprites data και δίνει παλέτα 4.096 χρωμάτων στην κονσόλα.

Οσοι διαβάσατε το test του 6128+, θα παρατηρήσατε ότι έχουμε ίδια τσιπάκια, πράγμα που σημαίνει ότι έχουμε φουλ συμβατά μηχανήματα.

ΓΥΡΝΩΝΤΑΣ ΣΤΟ "ON"

Η εγκατάσταση της κονσόλας δεν παίρνει πάνω από 2-3 λεπτά. Το όλο σύστημα είναι αρκετά λειτουργικό, αφού οι διαστάσεις της κονσόλας είναι αρκετά μικρές. Για να λειτουργήσει η GX 4000 πρέπει οπωσδήποτε να έχετε βάλει κάποιο cartridge. Ο διακόπτης, όταν τον γυρίσετε στο "ON", χρησιμεύει και για να κλειδώνει το cartridge στη θέση του.

Η Amstrad GX 4000 είναι αρκετά εντυπωσιακή στη λειτουργία της. Τα καινούρια τσιπάκια κάνουν αρκετά καλά τη δουλειά τους, και το Burnin' Rubber, που είδαμε, μάς έδειξε ότι το μηχάνημα είναι σαφώς πιο γρήγορο και με περισσότερα χρώματα απ' τον παλιό 6128. Οσο για τον ήχο, δεν έχει καμία σχέση: Είναι πολύ καλύτερος.

Παράλληλα, πολλές εταιρίες software άρχισαν να κυκλοφορούν τα καινούρια παιχνίδια τους και σε cartridge για Amstrad 6128+ και GX 4000. Αυτό σημαίνει ότι θα υπάρχει μεγάλη υποστήριξη από software.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο χρήστης που σηκώνεται απ' την καρέκλα του, μετά από μισή ώρα με την GX 4000 είναι σίγουρα ευχαριστημένος - ακόμα κι αν έχει παίξει με μεγαλύτερα συστήματα. Η GX είναι ολοκληρωμένη και εκμεταλλεύεται καλύτερα απ' τις υπόλοιπες οκτάμπιτες κονσόλες την υπάρχουσα τεχνολογία. Η•GX 4000 έρχεται στη χώρα μας από την Amstrad Hellas στην τιμή των 29.800 δρχ.

Οσο για software, μέχρι τα Χριστούγεννα υπολογίζεται να έχουν έρθει στη χώρα μας 70 περίπου παιχνίδια. Παράλληλα, πολλές εταιρίες software άρχισαν να κυκλοφορούν τα καινούρια παιχνίδια τους και σε cartridge για Amstrad 6128+ και GX 4000. Αυτό σημαίνει ότι θα υπάρχει μεγάλη υποστήριξη από software. Το σίγουρο πάντως είναι ότι μείναμε αρκετά ικανοποιημένοι απ' την κονσόλα, που φέρνει ένα πολύ καλό αποτέλεσμα στη σχέση κόστους προς απόδοση.

Η ΜΑΓΕΙΑ ΝΑ "ΕΙΣΑΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΛΛΟΣ"

Ο μυστηριώδης κόσμος των role playing games, των RPGs. Στο εξωτερικό, τα παιχνίδια τέτοιου είδους είναι πάρα πολύ διαδεδομένα και υποστηρίζονται με φανατισμό από τους users. Στη χώρα μας; Πολύ λίγοι οι (ομολογουμένως) παθιασμένοι φίλοι τους, ενώ οι περισσότεροι τα συγχέουν και τα βάζουν στο ίδιο "τσουβάλι" με τα adventures. Οχι, τα RPGs είναι κάτι διαφορετικό. Είναι παιχνίδια που σας φορτώνουν με πολλές ευθύνες, που έχουν μια δική τους ξεχωριστή ορολογία... είναι άλλωστε παιχνίδια που παίξατε πολλές φορές στη ζωή σας, χωρίς να το καταλάβετε!

του Γ. Κυπαρίσση

Για τρέξτε πίσω στα παιδικά σας χρόνια, έτσι για λίγο... ααα, ωραίες αναμνήσεις! Ξυπνάτε το πρωί, όπου η μαμά σας έχει έτοιμο ένα θεϊκό μπρέκφαστ (τώρα ένας ξερός καφές και τον φτιάχνετε και μόνος σας), για να μην αδυνατίσει ο "κανακάρης" της. Ανοίγετε το στόμα σας σαν ταμειακή μηχανή και τα καταπίνετε όλα συγχρόνως. Είναι ώρα για μάσημα; Εδώ οι άλλοι της παρέας έχουν ξυπνήσει από νωρίς και περιμένουν. Σήμερα είναι η μεγάλη μέρα. Πηδώντας, λες και βρίσκεστε στη σελήνη (ανήκετε άλλωστε στην κατηγορία "μύγας"), τρέχετε κι αρπάζετε κάτω από το κρεβάτι τα "εργαλεία της δουλειάς": ένα ζευγάρι πλαστικά πιστόλια, κάτι σφαίρες πεταμένες, το καπέλο και το άστρο του σερίφη. Σήμερα η μέρα προβλέπεται εξαντλητική, γεμάτη υποχρεώσεις: θα πρέπει να παίζετε μέχρι το

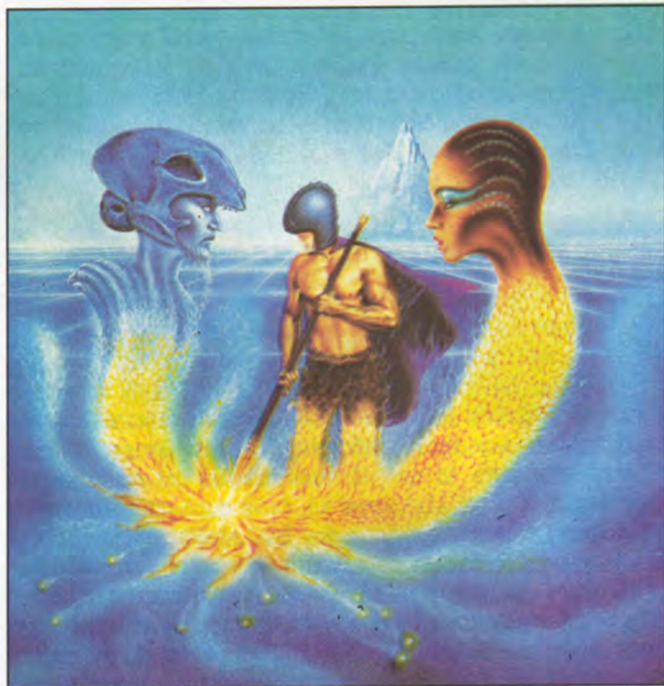


βράδυ ασταμάτητα, αν θέλετε να εξολοθρεύσετε ολόκληρη τη φυλή των Ινδιάνων, και μάλιστα αυθημερόν. Σας πιάνει άγχος: τι ζωή κι αυτή, πρέπει να ιδρώνει κανείς για να φανεί χρήσιμος στη σημερινή κοινωνία. Γιατί εσείς είστε χρήσιμος. Σήμερα αναλάβατε το δύσκολο έργο του σερίφη, και θα πρέπει να οδηγήσετε τους φίλους σας ενάντια στο μισητό αρχηγό των Σιου, ο οποίος κατά σύμπτωση είναι εκείνος ο μισητός χοντρός που σας τρώει εκβιαστικά τα κέικ στα διαλείμματα του νηπιαγωγείου. Σήμερα θα τον κανονίσετε! Αν και θα πρέπει να υπενθυμίσουμε ότι ο ρόλος σας είναι δύσκολος. Επ, μια στιγμή, πού την ακούσατε αυτή τη λέξη; Ρόλος; Μα, αυτή ακριβώς είναι η λέξη κλειδί!

Σας πείσαμε τώρα; Παρότι λοιπόν τώρα μεγαλώσατε, δηλώνετε "καθαρόαιμος" οπαδός των shoot'em ups και ισχυρίζεστε μάλιστα ότι τα adventures και τα role playing είναι για τους "ξενέρωτους", εμείς σας πιάνουμε να λέτε ψέματα: σίγουρα έχετε παίξει ένα role playing game στο παρελθόν! Αποκλείεται να μην έχετε παίξει "καμπόιδες και ινδιάνους" ή "κλέφτες και αστυνόμους" στο παρελθόν με τους φίλους σας. Τι κάνατε τότε; Καθένας από εσάς έπαιζε το ρόλο ενός ήρωα της ομάδας, με τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, έτσι δεν είναι; Αρα, δεν κάνατε τίποτε άλλο από το συμμετέχετε σ' ένα περιβάλλον role playing. Και μη μου πείτε τώρα ότι τα παιχνίδια αυτά είναι "για μικρά παιδάκια"! Το παιχνίδι αυτό είναι ίσως το βασικότερο πράγμα που κάνατε στα παιδικά σας χρόνια, γιατί από αυτό μάθατε να επικοινωνείτε και να έχετε εμπιστοσύνη στον εαυτό σας. Δεν είναι και μικρό πράγμα να είστε ο Ζορό, ή ο Μπούφαλο Μπιλ, ή ο Τζέιμς Μποντ... ξέρετε τι ευθύνες και τι ωριμότητα θέλουν τέτοιοι ρόλοι; Ετσι λοιπόν, θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα RPGs βρίσκονται πιο κοντά στην πραγματικότητα από κάθε άλλη κατηγορία computer game, εκτός ίσως από τα simulators. Γιατί, μη μου πείτε ότι θα βρείτε ποτέ στο δρόμο έναν εξωγήινο ποντικό που θα σας περιμένει να τον σκορπίσετε σε μόρια, ή ότι θα κλειστείτε ποτέ στη ζωή σας σε ένα λαβύρινθο, όπου θα σας κυνηγούν ή θα κυνηγάτε φαντάσματα καταπίνοντας ασταμάτητα χάπια! Ομως, αν ήσασταν πιο μεγάλος, τότε μπορεί να είχατε πολεμήσει στο Βιετνάμ, σαν διοικητής ενός λόχου. Και αν είστε πολύ μικρός και σκέφτεστε να σπουδάσετε Νομικά, τότε μπορεί να γίνετε Γενικός Γραμματέας των Ηνωμένων Εθνών, όπου θα αναλάβετε την υποχρέωση να διατηρείτε τάξη και ασφάλεια στον πλανήτη. Τι θα συμβεί όμως αν κάποιος τρελάρας θελήσει να προκαλέσει τη μισή ανθρωπότητα; (καλή ώρα...). Αντί λοιπόν να είστε απροετοίμαστος, καλά θα κάνετε να φορτώσετε το αντίστοιχο παιχνίδι.

RPGs ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΟ ΧΕΡΙ

Ισως τελικά να είμαστε δικαιολογημένοι που δεν ξέρουμε τι ακριβώς είναι τα RPGs. Για διάφορους άγνωστους λόγους, τα RPGs δεν παίζονται ιδιαίτερα στην Ελλάδα, στην πρωτογενή τους μορφή. Κι όταν λέμε "πρωτογενή", το μόνο που δεν εννοούμε είναι τα computer games. Γιατί τα RPGs υπάρχουν πρώτα και κύρια σαν επιτραπέζια παιχνίδια. Μόνο που για να παιχτούν τα επιτραπέζια χρειάζονται ελαφρώς "χαλασμένο" καιρό, ο οποίος θα σας αναγκάσει να μείνετε στο σπίτι. "Μα παιδάκια είμαστε για να παίξουμε RPGs;" θα μου πείτε. Ισως κι αυτή να είναι μια αιτία. Μήπως όμως θα σας κάνω να νιώσετε καλύτερα, αν σας πω ότι στο εξωτερικό τα επιτραπέζια παιχνίδια παίζονται φανατικά από μικρούς και μεγάλους, κι ότι οργανώνονται ολόκληρες "βραδιές επιτραπέζιων" για φανατικούς κάθε ηλικίας, ή ακόμη και



ολόκληρα Σαββατοκύριακα, όταν η δράση του επιτραπέζιου είναι αργή και χρειάζεται πολύς χρόνος για να αναδειχθεί ο νικητής; Αν δεν έχετε συμμετάσχει σε κάτι τέτοιο μέχρι τώρα, μπορώ να σας πω ότι χάνετε μια φοβερή εμπειρία, που ξεκινάει με το "στήσιμο" του "χαρτονιού" στο μεγάλο τραπέζι και την οργάνωση των πιονιών και τελειώνει στην τελευταία κίνηση που θα χαρακτηρίσει το νικητή. Και μη νομίζετε ότι RPGs σημαίνουν μόνο Μεσαίωνας, δράκοι και μάγισσες. Εχετε ποτέ αναλάβει το ρόλο



ενός πάμπλουτου εισοδηματία, ο οποίος αγοράζει και πουλά εταιρίες μέσω των διεθνών χρηματιστηρίων; Εχετε αναλάβει να σώσετε τον κόσμο στο ρόλο του ηγέτη μιας υπερδύναμης; Εχετε γίνει ποτέ ανώτατος διοικητής των συμμαχικών δυνάμεων στα ζοφερά χρόνια του 1944; Παίξτε ένα τέτοιο επιτραπέζιο RPG και θα καταλάβετε πώς νιώθει κανείς...

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στην αγορά κυκλοφορούν πολλοί τίτλοι επιτραπέζιων παιχνιδιών, όμως πολύ λίγα ξεχωρίζουν πραγματικά, και ένα μόνο είναι εκείνο που ήταν η αιτία της μανίας που επικράτησε και κατέχει για πολλά χρόνια τώρα τον τίτλο του εμπορικότερου παιχνιδιού. Πρόκειται για το παιχνίδι της TSR, το Dyngeons and Dragons. Ηταν αυτό το παιχνίδι που κυριολεκτικά δημιούργησε μια φρενίτιδα, η οποία εξελίχτηκε και έγινε αυτό που όλοι σήμερα ξέρουμε. Πολλές απομιμήσεις του D&D κυκλοφόρησαν αργότερα, αλλά κανένα δεν μπόρεσε να το ξεπεράσει. Η πλοκή του ήταν τόσο σύνθετη και η ποικιλία κινήσεων, επιλογών στρατηγικής και διαθέσιμων όπλων και εργαλείων τόσο μεγάλη, που το παιχνίδι έγινε κυριολεκτικά τρόπος ζωής για εκατομμύρια πιτσιρικάδες στην Ευρώπη, αλλά κυρίως στην Αμερική. Προσωπικά, ποτέ δεν θα ξεχάσω τη φοβερή εντύπωση που μου έκανε ο χάρτης της μυθικής χώρας όπου εξελίσσεται το παιχνίδι (ο οποίος περιλαμβάνεται στο βασικό "configuration" του παιχνιδιού): από σκούρο ύφασμα, με τεχνητά σκισίματα στις άκρες, και στο στιλ των παλιών εκείνων χαρτών που βλέπουμε στα μουσεία, έδινε την εντύπωση ότι ανακαλύφτηκε σε κάποια μυστική κρύπτη στα υπόγεια μεσαιωνικού κάστρου. Η μανία του παιχνιδιού ενισχύθηκε με μια σειρά από εικονογραφημένες ιστορίες, με ιστορίες της ομάδας των βασικών ηρώων. Ουσιαστικά, το D&D άνοιξε στις εταιρίες κατασκευής software το δρόμο για να κυκλοφορήσουν τα πρώτα role playing computer games. Τα παιχνίδια στον υπολογιστή άλλαξαν κάπως τα χαρακτηριστικά τους. Ενισχύθηκε ο τομέας της στρατηγικής, αυξήθηκε ο αριθμός των τοποθεσιών που μπορούσε κανείς να εξερευνήσει, καθώς και οι γρίφοι που έπρεπε να λύσει, σε αντάλλαγμα για την απώλεια ζωντανών συντρόφων ή αντιπάλων, που ήταν παλιά οι συμπαίκτες σας. Τα πρώτα παιχνίδια ήταν αρκετά απλοϊκά, αλλά σιγά σιγά εξελίχθηκαν ακολουθώντας την πρόοδο του hardware των home υπολογιστών. Ετσι, τώρα πια υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από τίτλους, οι οποίοι προσφέρουν τη δυνατότητα να αναλάβετε πρωτοβουλίες και διαφόρους ρόλους, και όχι μόνο να γίνετε κάποιος ιππότης ή μάγος του Μεσαίωνα, όπως συμβαίνει στην πλειοψηφία των RPGs.

ΤΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΩΝ RPGs

Η εμφάνιση του D&D έφερε και την εμφάνιση μιας νέας γλώσσας, ή μάλλον μιας σειράς όρων, η οποία άρχισε σιγά σιγά να καθιερώνεται και να γίνεται σεβαστή από όλους τους παίκτες των RPGs. Το ίδιο ακαταλαβίστικη όπως η γλώσσα που μιλάνε οι computer users, μπορεί πολλές φορές να σας φανεί χρήσιμη, μια και με αυτήν μπορείτε να συνεννοηθείτε άνετα και γρήγορα με οποιονδήποτε άλλο "συνάδελφο" παίζει το ίδιο RPG με εσάς, χρησιμοποιώντας όρους λίγο πολύ καθιερωμένους. Οι σημαντικότεροι από αυτούς είναι εξής:

1. DM - Dungeon Master. Πολύ σωστά κάνατε και το μπερδέψατε, δεν είναι όμως αυτό που καταλάβατε. Ο όρος δεν έχει καμιά σχέση με το παιχνίδι της FTL, αν και ουσιαστικά ο τίτλος του συγκεκριμένου παιχνιδιού το ίδιο εννοεί. Κατ' αρχάς, ο όρος αναφέρεται σε κάποιο πρόσωπο, ή ον, αν προτιμάτε. Θα μπορούσαμε να το μεταφράσουμε σαν "ο Αρχοντας του Λαβύρινθου", και είναι αυτός που κυνηγάτε να βρείτε, αυτός για τον οποίο παίζετε το παιχνίδι, αυτός που θα αντιμετωπίσετε στο τέλος. Συνήθως πρόκειται για κάποιον πανίσχυρο άρχοντα ή ανώτατο Μάγο ή κάποιο δράκο, που μπορεί να είναι μεταμορφωμένος μάγος, ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων. Ο τύπος έχει τεράστιες δυνάμεις και, δυστυχώς, τις χρησιμοποιεί ενάντιά σας και ενάντια σε όλη την ανθρωπότητα γενικότερα, κάνοντας ολόκληρες περιοχές να δυστυχήσουν. Παράλληλα, τις περισσότερες φορές έχει κάνει κάποια βρωμοδουλειά: έχει κλέψει κάποιο πολύτιμο σύμβολο ή έχει απαγάγει κάποιο ισχυρό πρόσωπο ή κάποια πανέμορφη πριγκήπισσα, την οποία και θέλει να παντρευτεί χωρίς τη συγκατάθεσή της. Ομως εσείς θα του χαλάσετε το συνοικέσιο. Στην πραγματικότητα, βέβαια, ο DM δεν είναι άλλος από τον ίδιο τον προγραμματιστή. Ο DM ενεργεί σαν Θεός στον κόσμο όπου δράτε, είτε αυτός είναι πόλη, είτε μπουντρούμι (γιατί εκεί συνήθως κρύβεται). Ελέγχει τα πάντα μέσα στο παιχνίδι, και ουσιαστικά κατευθύνει τη δράση. Σας βάζει να λύσετε γρίφους, χρησιμοποιεί στρατιές πολεμιστών για να σας σταματήσουν, σας βάζει παγίδες κ.λπ. Μετά από όποια μάχη ή απόφασή σας, τα αποτελέσματα ελέγχονται από τον DM και φαίνονται στην οθόνη. Ετσι, αν σας ρωτήσουν "ποιος είναι ο DM στο παιχνίδι σου;", θα πρέπει τώρα πια να ξέρετε να απαντήσετε.

2. PC- Player Character. Είδατε ότι δεν πρέπει να είστε βιαστικοί; Αν στην ερώτηση κάποιου RPG player "ποιον PC έχεις;" απαντήσετε "έναν AT με EGA και πεντεμισάρι floppy" δεν θα σας ξαναμιλήσει, γιατί θα νομίσει ο άνθρωπος ότι τον κοροϊδεύετε. Γιατί ο PC δεν είναι άλλος από τον εαυτό σας. Οι PCs είναι οι χαρακτήρες που συμμετέχουν μαζί σας και απαρτίζουν την ομάδα των "καλών", το party. Καθένας έχει διαφορετικές ικανότητες, έτσι ώστε ο καθένας συνήθως να συμπληρώνει τις αδυναμίες των άλλων. Κι εδώ είναι η μαγεία του RPG: να χρησιμοποιείτε τις ιδιαίτερες δυνάμεις του κάθε μέλους, διατάσσοντάς τους κατάλληλα, και προσπαθώντας να πετύχετε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Θα πρέπει να συμπληρώσουμε εδώ ότι καθένας PC συνοδεύεται από την "ταυτότητά" του: έναν πίνακα με τα αναλυτικά του στοιχεία, ο οποίος υπάρχει σε όλα τα RPG ανεξαιρέτως (ακόμη και στα μη "καθαρόαιμα" RPG). Τον πίνακα αυτό θα πρέπει να συμβουλεύεστε συχνά, για να ενημερώνεστε για τις διαδοχικές προόδους του συντρόφου σας (ή και τις δικές σας).

3. NPC-NON Player Character. Είναι όλοι οι "κακοί", οι οπαδοί και πολεμιστές που ελέγχονται από τον DM. Κακοί, ύπουλοι και μαυρόψυχοι σαν τον αφέντη τους, σας κάνουν τη ζωή δύσκολη, ειδικά όταν είστε αρχάριος. Τα ονόματά τους είναι πάνω κάτω τα ίδια: goblins, trolls, dwarfs, dark sorcerers, dark lords (και όλα τα σύνθετα με πρόθεμα το dark-), και όλα τα αντίστοιχα των δικών μας ξωτικών και καλικάντζαρων. Παρ' όλο, βέβαια, που δεν είναι και τα καλύτερα παιδιά για να κάνετε παρέα, όσο κι αν σας φαίνεται παράξενο, πρέπει να τους προσέχετε σαν τα μάτια σας, και να παρακαλάτε να βρεθούν μπροστά σας. Κι ο λόγος είναι πολύ απλός: εκτός από το γεγονός ότι το παιχνίδι θα ήταν τρομερά βαρετό αν τριγυρνούσατε μόνοι κι έρημοι, και ότι είναι απαραίτητοι για να ανοίγει καμιά μύτη και να "ανάβουν" τα αίματα, οπότε υπάρχει δράση, χρησιμεύουν και σε άλλα. Πολλοί από αυτούς κουβαλούν πολύτιμα για σας πράγματα, όπως π.χ. εργαλεία, κλειδιά, χρήματα και όπλα. Το πιο σημαντικό όμως εί-

ναι άλλο. Μπορεί να σας πουν φοβισμένοι κάποιο μυστικό, κάποιο hint που θα χρειαστείτε παρακάτω. Γι' αυτό να ανησυχείτε, αν ΔΕΝ τους βλέπετε συχνά μπροστά σας.

4. STR-Strength. Βασικό συστατικό στον πίνακα των ιδιοτήτων ενός PC. Πρόκειται για μονάδα μέτρησης, η οποία υποδηλώνει πόση ποσότητα αποσκευών μπορεί να μεταφέρει και πόση ζημιά μπορεί να προκαλέσει στους αντιπάλους. Το STR πρέπει να είναι αυξημένο στους πολεμιστές σας.

5. INT-Intelligence. Επίσης κύριο συστατικό. Επειδή "καλή η δύναμη, αλλά και το μυαλό είναι χρήσιμο", η εξυπνάδα χρειάζεται ειδικά στους μάγους σας, οι οποίοι πρέπει να είναι ικανοί να μαθαίνουν γρήγορα και να απομνημονεύουν νέα ξόρκια ή χρησμούς.

6. WIS-Wisdom. Είναι λίγο δύσκολο να εξηγηθεί, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι είναι άχρηστη ιδιότητα, το αντίθετο μάλιστα. Πρόκειται για την ικανότητα ενός PC να αντιλαμβάνεται τα μηνύματα του κόσμου και να αντιδρά πάντα με τον σωστό τρόπο. Είναι η σοφία και η πείρα μαζί. Ενας PC με αυξημένο WIS θα σας έλυνε ευκολότερα έναν γρίφο, θα διαπραγματευόταν πιο άνετα με κάποιον, και θα μπορούσε να ανακαλύψει παγίδες στο δρόμο σας. Συνήθης ιδιότητα των κληρικών.

7. DEX-Dexterity. Η επιδεξιότητα, βασικό χαρακτηριστικό των κλεφτών, αλλά όχι μόνο. Οποιος έχει μεγάλο DEX επιτίθεται πρώτος και πληγώνεται ελαφρύτερα απ' όλους.

8. CON-Constitution. Μέτρο της γενικής "φυσικής κατάστασης" του PC. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχει σχέση με την υγεία του. Το CON επηρεάζει άμεσα το HP (βλέπε παρακάτω), καθώς και την ικανότητα του PC να επιβιώνει με τη βοήθεια του spell της ανάστασης.

9. CHA-Charisma. Ενα έμφυτο ταλέντο, το οποίο χρειάζεται όταν πρέπει να επικοινωνήσετε με κάποιους ήρωες, PC ή NPC.

10. HP-Hit Points. Βασικό, βασικότατο χαρακτηριστικό. Κάθε φορά που ο PC σας δέχεται ένα χτύπημα, χάνει ένα HP. Οταν ο αριθμός των HP γίνει ίσος με τον αριθμό που υπάρχει στον πίνακα του PC, τότε ετοιμαστείτε να του ψάλλετε την νεκρώσιμη ακολουθία. Τα HP αυξάνονται συνήθως ανάλογα με την "πείρα" του PC, σε συνδυασμό με όλα τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν παραπάνω.

11. XP-Experience Points. Ισως εδώ περικλείεται όλη η ουσία ενός RPG, γιατί τα XP είναι ο δευτερεύων σκοπός του παιχνιδιού, μέχρι να αντιμετωπίσετε τον DM. Πρόκειται για απομίμηση της πραγματικότητας: όσο περισσότερους κακούς εξολοθρεύετε, όσο περισσότερους γρίφους λύνετε, όσο πιο πολύπλοκα όπλα χρησιμοποιείτε, τόσο πιο "έμπειρος" γίνεστε, και τόσο αυξάνονται τα HP. Η εμπειρία είναι απαραίτητη, μια και μαζί της αυξάνεται και η δύναμη, και η σοφία και η εξυπνάδα, και η ικανότητα να λύνετε περισσότερους γρίφους, και η ικανότητα να χρησιμοποιείτε αποτελεσματικότερα ξόρκια κ.λπ. Με άλλα λόγια, γίνεστε πιο αποτελεσματικός και σταματάτε να είστε "αρχάριος". Τα XP σας αυξάνονται συνεχώς, και καλά θα κάνετε να παρακαλάτε να βρίσκεστε αντιμέτωπος με δύσκολες καταστάσεις, για να δοκιμάζεστε και να αυξάνονται με όσο το δυνατόν ταχύτερο ρυθμό. Θυμηθείτε, ο DM στο τέλος του παιχνιδιού είναι πανίσχυρος, γι' αυτό θα πρέπει να είστε προετοιμασμένοι όσο καλύτερα μπορείτε για την τελική αναμέτρηση.



12. SP-Spell Points. Το νούμερο που δηλώνει πόσα ξόρκια μπορεί να χρησιμοποιήσει ο μάγος σας κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Τα SP μειώνονται ανάλογα με τη συχνότητα που χρησιμοποιείτε τα spells και ανάλογα με την ισχύ τους, αυξάνονται δε όταν ξεκουράζεστε κι όταν κερδίζετε πολλά XP.

Υπάρχουν κι άλλες λέξεις που χρησιμοποιούνται συχνά σε παιχνίδια τέτοιου τύπου, αλλά δεν είναι τόσο βασικές όσο οι παραπάνω. Ισως να τις συναντήσετε και με κάποιες παραλλαγές στο όνομα, ή μπορεί ακόμη να λείπουν μερικές, αλλά από τη στιγμή που θα βρείτε την αντιστοιχία, δεν έχετε παρά να διαβάσετε την επεξήγηση και θα τα ξέρετε όλα. Το όνομα μπορεί να αλλάζει, όμως η σημασία του παραμένει η ίδια. Με τη βοήθεια του λεξικού, θα μπορείτε τώρα να απαντήσετε σε όλες τις παρακάτω ερωτήσεις:

1. "Ποιος είναι ο DM στο παιχνίδι σου και τι σου έχει κάνει;"
2. "Πόσους PCs μπορείς να έχεις στην ομάδα;"
3. "Ποιοι NPCs είναι πιο επικίνδυνοι, τα goblins ή τα trolls;"
4. "Πόσο DEX έχουν οι πολεμιστές σου; Στα πόσα XP οι wizard σου αυξάνουν INT και WIS; Πόσα SP έχει ο μάγος σου";

Οπως καταλάβατε, οι ερωτήσεις αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν θαυμάσια είτε στο Bard's Tale, είτε στο Dungeon Master, είτε στο Phantasie III και στα άλλα RPGs.

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ: ΩΡΑ ΓΙΑ RPG

Μη νομίζετε βέβαια ότι μας ήρθε έτσι ξαφνικά και σας μιλάμε για role playing παιχνίδια. Για τα Χριστούγεννα έχουν ανακοινωθεί πάρα πολλά τέτοια games, σε διάφορους τύπους και παραλλαγές. Αλλωστε, θα πρέπει να πούμε ότι πολλά από τα παιχνίδια που ανήκουν σε άλλες κατηγορίες περιέχουν πια στοιχεία role playing όπως, για παράδειγμα, το Lost Patrol ή τα τελευταία adventures της Sierra. Για τις ημέρες των εορτών, εκτός από τους τίτλους που ήδη υπάρχουν (σειρά Phantasie, σειρά Ultima, σειρά Bard's Tale, Heroes of the Lance), κυκλοφορεί και το Legend of Faerghail, το οποίο είναι ένα πολύ καλό Bard's Tale clone, το Immortal που θα συναντήσετε στο Special Review, το Captive (τύπου DM στο διάστημα), η συνέχεια του D&D Pool of Radiance, το DragonFlight και το PowerMonger, η συνέχεια του Populus, το οποίο είναι κατά ένας μέρος RPG. Αν λοιπόν θέλετε να δοκιμάσετε τις στρατηγικές σας ικανότητες και το λέει η καρδιά σας, κάντε νόημα στους τέσσερις φίλους PCs που πίνουν την μπύρα τους δίπλα στη φωτιά και εξηγήστε τους τα όνειρά σας. Η μεγάλη περιπέτεια αρχίζει. ■

TOP ★ GAMES 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΜΑΪΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

AMSTRAD

1 (1) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
2 (2) ◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (-) ◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
4 (4) ◆	**KICK OFF** (ANCO)
5 (6) ▲	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
6 (5) ▼	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
7 (8) ▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
8 (7) ▼	**CABAL** (OCEAN)
9 (10) ▲	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
10 (8) ▼	**HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

ATARI ST/AMIGA

1 (8) ▲	**KICK OFF2** (ANCO)
2 (-) ◆	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
3 (-) ◆	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
4 (3) ▼	**BATMAN** (OCEAN)
5 (5) ◆	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
6 (8) ▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7 (6) ▼	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
8 (1) ▼	**KICK OFF** (ANCO)
9 (9) ◆	**SILKWORM** (VIRGIN)
10 (10) ◆	**PIPEMANIA** (EMPIRE)

(◆):Σταθερό (▲): Άνοδος (▼): Πτώση (●): Νέο

Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.

* Το δελτίο με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

☆ TOP 20 ☆

1	(1)	◆	**BATMAN** (OCEAN)
2	(20)	▲	**KICK OFF 2** (ANCO)
3	(3)	◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
4	(4)	◆	**CABAL** (OCEAN)
5	(6)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
6	(5)	▼	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
7	(7)	◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
8	(8)	◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
9	(9)	◆	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
10	(10)	◆	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
11	(11)	◆	**TV SPORTS BASKETBALL** (CINEMAWARE)
12	(12)	◆	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
13	(13)	◆	**RAINBOW ISLANDS** (OCEAN)
14	(14)	◆	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
15	(15)	◆	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
16	(16)	◆	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
17	(17)	◆	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
18	(18)	◆	**OPERATION THUNDERBOLT** (OCEAN)
19	(19)	◆	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
20	(2)	▼	**KICK OFF** (ANCO)



COMMONDORE

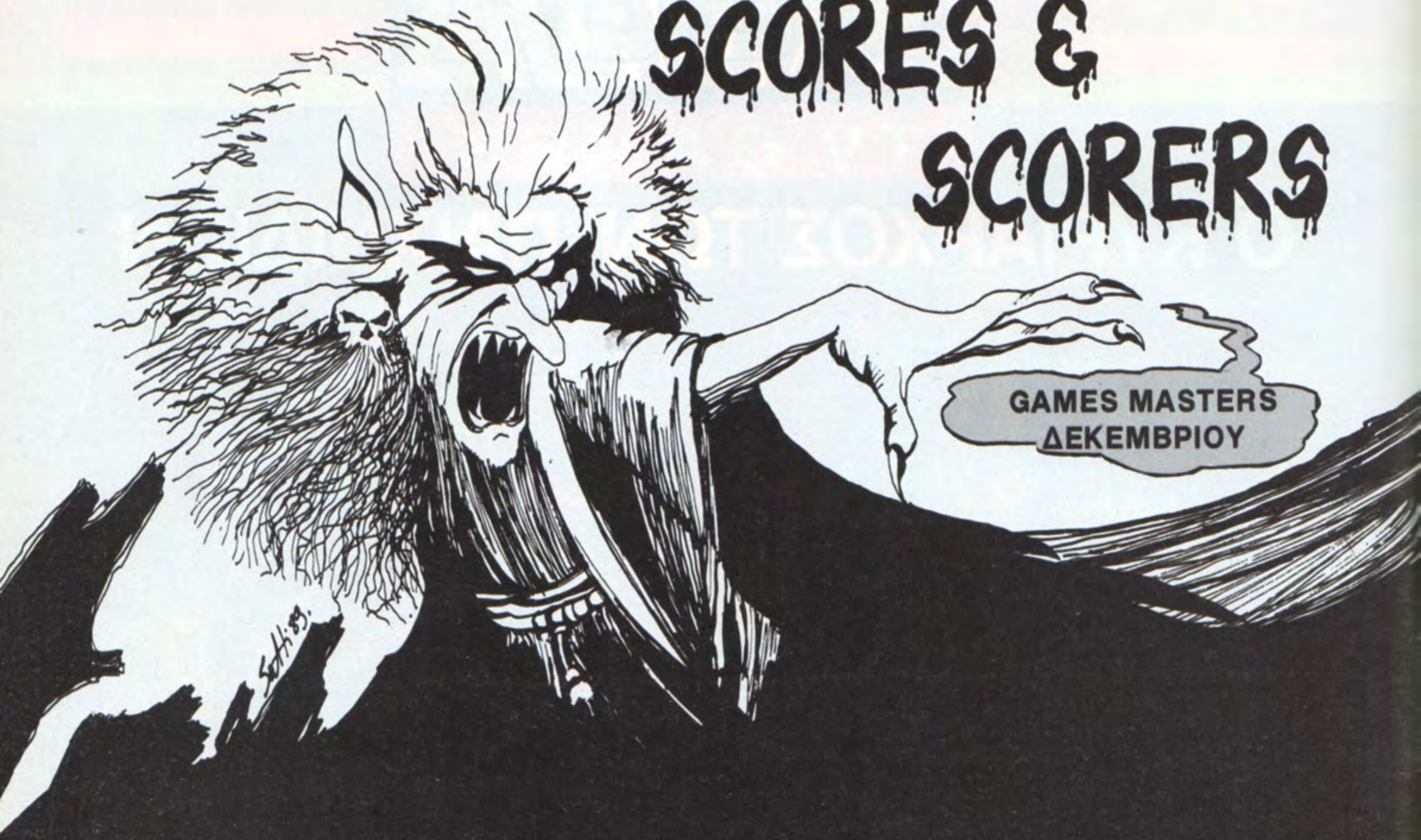
1 (1) ◆	**KICK OFF** (ANCO)
2 (2) ◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
3 (4) ▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
4 (3) ▼	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
,5 (5) ◆	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
6 (6) ◆	**SILKWORM** (VIRGIN)
7 (7) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
8 (8) ◆	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
9 (10) ▲	**CABAL** (OCEAN)
10 (9) ▼	**RAINBOW ISLANDS**

SPECTRUM

1 (1) ◆	**CABAL** (OCEAN)
2 (2) ◆	**SHINOBI** (VIRGIN)
3 (3) ◆	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4 (4) ◆	**BATMAN** (OCEAN)
5 (8) ▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
6 (6) ◆	**ROBOCOP** (OCEAN)
7 (7) ◆	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
8 (6) ▼	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)
9 (9) ◆	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
10 (10) ◆	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)

Σταθερή φαίνεται να παραμένει η κατάσταση σε όλους τους τομείς. Το μόνο παρήγορο όμως είναι ότι πλησιάζουν οι γιορτές και θα παίξετε και νέα games.

Περιμένουμε τα κουπόνια σας.



OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νικος Καπετανίδης	*(Amiga)*
3.200.000	Κωστας Χαραλαμπους	*Amiga)*
2.800.000	Κωστας Κατρανιάς	*(Amiga)*
2.600.000	Μιχαλης Παναγιωτοπουλος	*(Amstrad)*
2.580.000	Τασος Καμιάνης	*(Amiga)*

DEFLEKTOR

340.000	Πετρος Μελετης	*(Atari ST)*
300.000	Γιαννης Γκοτάβος	*(Atari ST)*
250.890	Ανδρεας Παπαμιχαηλ	*(Commodore 64)*
240.000	Σταυρος Τεστόρης	*(Atari ST)*
235.440	Σπυρος Παπαγκάρης	*(Atari ST)*

MATCH DAY II

20-0	Αποστολος Τσιουνης	*(Amstrad 6128)*
18-0	Δημητρης Τυπαλδος	*(Spectrum +)*
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	*(Amstrad 6128)*
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	*(Amstrad 6128)*
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	*(Amstrad 6128)*

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

ΠΑΙΖΕΤΕ *computer games και νομίζετε ότι είστε αχτύπητοι; ΕΧΕΤΕ στείλει δελτίο στη στήλη "Scores & Scorers"; (Άσχετα αν έχει δημοσιευθεί το όνομά σας ή όχι).*

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ *ότι μπορείτε να κατατροπώσετε οποιονδήποτε αντίπαλο βρεθεί μπροστά στο ίδιο monitor με εσάς;*

ΝΟΜΙΖΕΤΕ *ότι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα computer game όπου να μην μπορείτε να κάνετε πολύ ψηλό hi score;*

ΑΝ *η απάντηση σε όλα (ή και σε μερικά από) τα παραπάνω είναι ναι, si, oui, yeah κ.λπ., ΤΟΤΕ μπορείτε να τηλεφωνήσετε στα 9238672-5, 9218470, 9217428, 9225520 και να ζητήσετε τον κ. Αντώνη Λεκόπουλο.*
ΓΡΗΓΟΡΑ!!!

SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	*(Amiga 500)*
380.000	Τάσος Πρημικήριος	*(Amiga 500)*
322.250	Κώστας Παπουτσής	*(Amiga 500)*
295.000	Νίκος Μωράκης	*(Amiga 500)*
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	*(Amstrad 6128)*
9.712	Σπύρος Πατέστος	*(Amstrad 6128)*
9.511	Παντελής Παλουμπής	*(Amstrad 6128)*
9.450	Τάσος Σμουρναίος	*(Atari ST)*
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	*(Amstrad 6128)*

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	(Amstrad 6128)
535.590	Μαριος Μελισσηνος	(Amstrad 6128)
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	(Amstrad 6128)
495.220	Βαγγελης Κρητικός	(Amstrad 6128)
490.240	Τάκης Τζανετός	(Amstrad 6128)

RYGAR

2.100.000	Παναγιωτης Μακρακης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χαρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρης Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπαρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημητρης Σκοδρας	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παυλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κωστας Σωτηριου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιαννης Δαφερμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	(Commodore 64)
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	(Amstrad 6128)
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	(Amstrad 6128)
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	(Amstrad 6128)
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασιλης Γρηγοριου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμεμνων Ματζιωτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντωνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτα)

16-2	Σοφια Κατσουλη	(Atari 1040 ST)
16-3	Στέργιος Φουφας	(Amstrad 6128)
14-2	Γιώργος Τσατας	(Atari 1040 ST)

BASKET MASTER
ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE

240-10	Δημητρης Παπακυριακου	(Amstrad 6128)
207-6	Χρηστος Μουρμουρης	(Commodore 64)
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	(Commodore 64)
182-2	Θοδωρης Οψιμός	(Amstrad 464)
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτακης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακογιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτερης Μιχαηλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τακης Ματσιος	(Amstrad 6128)

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	(Amstrad 6128)
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +2)
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	(Spectrum +3)
583.662	Χαρης Περγαντής	(Spectrum 128)
582.046	Νικος Σωτηροπουλος	(Spectrum +2)

DALEY THOMSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρισταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανασης Μαλφας	(Amstrad 6128)

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	(Amiga 500)
650.720	Jimmy Ζήκος	(Amiga 500)
649.730	Χαραλαμπος Ρετικας	(Amiga 500)
636.750	Μανωλης Βασιλακης	(Amiga 500)
560.190	Χρηστος Γενεντες	(Spectrum)

KICK OFF

(Επιπεδο International, χρόνος 2Χ5)

14-0	Leko '90	(Amiga 500)
10-0	Χουλης Πανταζης	(Amiga 500)
9-0	Χρηστος Κυριαζης	(Atari ST)
8-0	Σταυρος Θεοφιλακος	(Amiga 500)

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρηστος Πατσιος	(Atari ST)
2.820.500	Νικος Καπάτανης	(Amiga)
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	(Atari ST)
1.740.000	Αντώνης Μπιρακας	(Amiga)
1.500.000	Σπύρος Λίβας	(Atari ST)

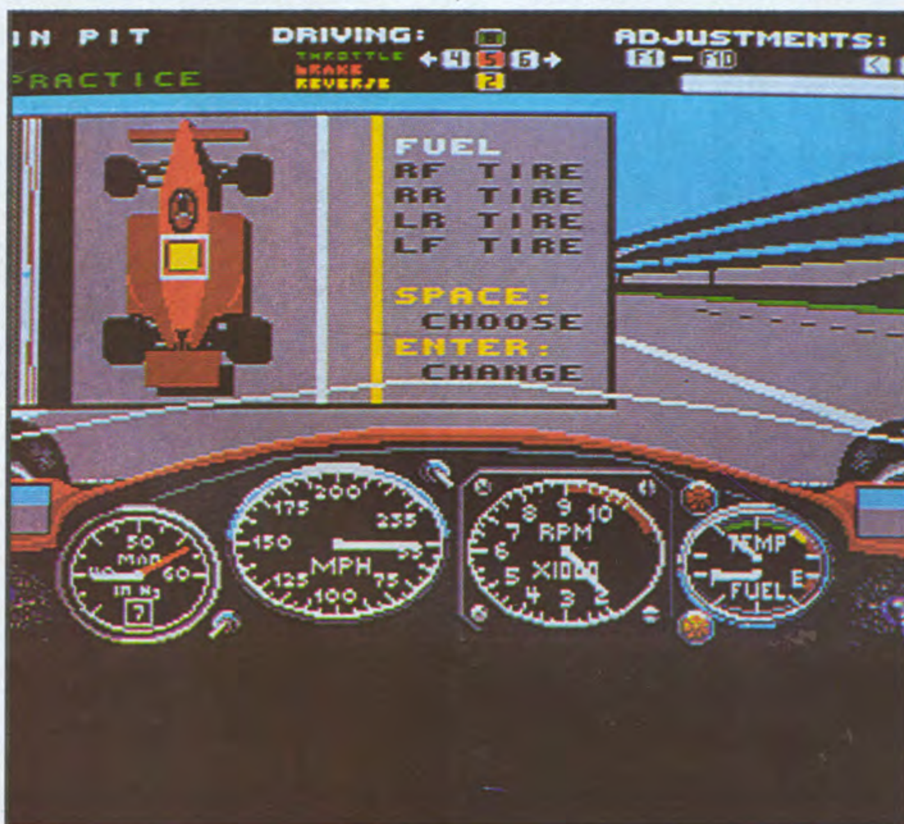
INDIANAPOLIS 500

Στις μεγάλες ταχύτητες ο οδηγός δεν έχει χρόνο να σκεφτεί τίποτε άλλο, εκτός από το τι συμβαίνει στο δρόμο. Οι χρόνοι εκμηδενίζονται, οι θερμοκρασίες αγγίζουν τα όρια του βρασμού και ο παράγοντας άνθρωπος πρέπει να είναι αλάθητος.

Η πίστα της Indianapolis κουβαλάει στην πλάτη της περίπου 75 χρόνια αγωνιστικής ιστορίας. Χτίστηκε το 1909 κι από τότε άλλαξε δύο φορές σύνθεση οδοστρώματος: Μία το 1937 και μία το 1962. Η πίστα στρώνεται με νέο οδόστρωμα σχεδόν κάθε έξι με οκτώ μήνες και χρησιμοποιείται αποκλειστικά για αγώνες αυτοκινήτων και άλλες δοκιμές. Το Indianapolis 500 σας μεταφέρει στην ατμόσφαιρα του αγώνα και σας βάζει στο καυτό κόκπιτ του οδηγού. Ο ένας από τους δύο προγραμματιστές του παιχνιδιού, ο David Kaemmer, κινήθηκε σχεδόν δύο χρόνια μέσα στα πιτς τέτοιων αγώνων, ακολουθώντας τους Mario και Michael Andretti. "Αυτό που δείχνει η τηλεόραση δεν είναι τίποτα μπροστά σε όσα συμβαίνουν στην πραγματικότητα" γράφει ο David στο manual του παιχνιδιού. Οπως καταλαβαίνετε, από έναν άνθρωπο με τέτοια εμπειρία μόνο ρεαλιστικότατο παιχνίδι θα μπορούσε να βγει.

Το ρεαλιστικό βέβαια σημαίνει πολλές φορές και σύνθετο. Ετσι, στο Indianapolis 500 έχετε να διαπραγματευτείτε με αρκετές λεπτομέρειες και να ρυθμίσετε πολλά options. Αρχικά διαλέγετε το αυτοκίνητο που θα χρησιμοποιήσετε. Το παιχνίδι σας παρέχει τρία: Ενα March / Cosworth, μία Lola / Buick και μία Penske / Chevrolet. Καθένα από αυτά έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά και συμπεριφέρεται διαφορετικά στο δρόμο. Αφού αποφασίσετε για το αυτοκίνητο, μπορείτε να μπείτε στην πίστα. Το πρώτο πράγμα που θα κάνετε, βέβαια, είναι να προπονηθείτε. Το παιχνίδι σας δίνει δυνατότητα practice, έτσι ώστε να μπορέσετε να εξοικειωθείτε με τα controls και τη συμπεριφορά του αυτοκινήτου.

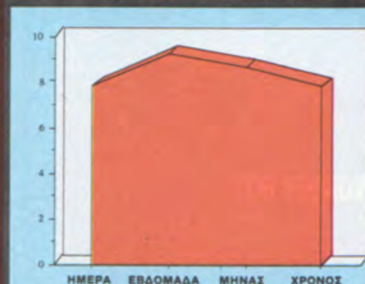
Ωστόσο τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Υπάρχουν δεκάδες παράμετροι που μεταβάλλουν την οδική συμπεριφορά ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου. Ολες αυτές τις παραμέτρους μπορείτε να τις αλλάξετε στο Indianapolis 500 και να πειραματιστείτε για τα αποτελέσματα. Ολα





Η εκκίνηση του αγώνα.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα καθ' όλα εκρηκτικό παιχνίδι

Φανταστικά τρισδιάστατα filled graphics κινούνται με τρομερή ταχύτητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 97%

Πολύ καλά διαλεγμένος, προσδίδει την κατάλληλη ατμόσφαιρα.

ΗΧΟΣ 97%

Controls λίγο δύσκολα, αλλά μετά από λίγο τα συνηθίζετε. Πληθώρα options, μπορεί να σας μπερδέψουν λίγο.

GAMEPLAY 88%

Ισως το ρεαλιστικότερο simulation που έχουμε παίξει.

ΓΕΝΙΚΑ 95%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Εντοπίζεται κάποια μικρή δυσκολία στα controls, τουλάχιστον στην αρχή.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

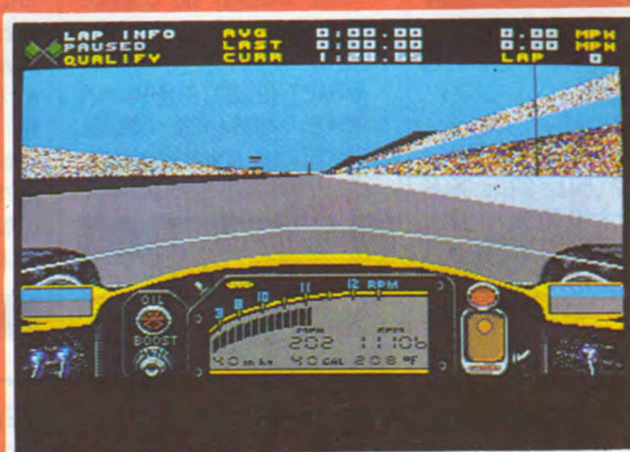
Βρουοοοομμμμμμμμμμμμ. Ακριβώς έτσι. Εχουμε ένα ρεαλιστικότατο παιχνίδι με πολλά στοιχεία πραγματικής δράσης, σωστά γραφικά, αλλά αυξημένη δυσκολία. Αυτό το τελευταίο μπορεί να ξενίσει μερικούς, αλλά σίγουρα δεν αποτελεί μειονέκτημα.

Δ. Παυλής

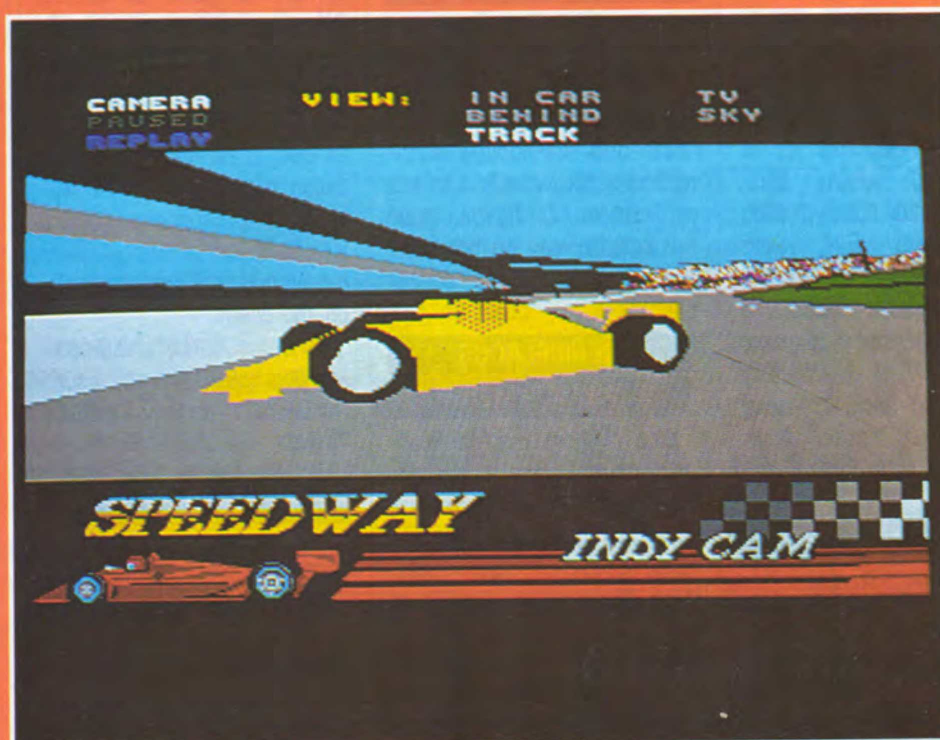


Η πίστα άδεια από κόσμο, λόγω του ότι είναι μέρα δοκιμών, αλλά νομίζω ότι πηγαίνετε ανάποδα.





Πως σας φαίνεται ο κόσμος με 202 mp/h, μέσα από μια Lola/Buick;



Μια από τις φάσεις του Replay.

Είδος:	FORMULA 1 SIMULATOR
Υπολογιστής:	ATARI ST, AMIGA
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	ELECTRONIC ARTS

αυτά μόνο σε practice mode βέβαια. Μόλις νιώσετε σίγουροι για τον εαυτό σας μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στους τέσσερις αγώνες που σας δίνει το παιχνίδι, ή να προσπαθήσετε να προκριθείτε για το μεγάλο αγώνα του Indianapolis.

Το μεγαλύτερο ατού του παιχνιδιού είναι η ατμόσφαιρά του. Τη δημιουργεί με τον καταπληκτικό του ήχο και τα άριστα γραφικά. Ας αρχίσουμε από τον ήχο. Υπάρχει ένα μουσικό κομμάτι, στην αρχή του παιχνιδιού, που περνάει εντελώς απαρατήρητο. Μετά βγαίνουν στον αέρα τα μουγκρίσματα της μηχανής, το στρίγγλισμα των ελαστικών και τα υπόλοιπα εφέ, οπότε και παθαίνετε πλάκα. Στα γραφικά τώρα. Το παιχνίδι σας δίνει δυνατότητα να βλέπετε τα γραφικά με τρεις τρόπους, με τρεις διαφορετικές απεικονίσεις ουσιαστικά. Η διαφορά τους είναι στο ότι σας δείχνουν την εικόνα με λιγότερες λεπτομέρειες. Στο πρώτο mode (high detailed) βλέπετε τους κριτές, τις κερκίδες, τον κόσμο και όλα τα αξεσουάρ του παιχνιδιού. Στο δεύτερο mode (medium detailed) βλέπετε μόνο τους κριτές και το δρόμο με τα άλλα αυτοκίνητα, ενώ στο τρίτο (low detailed) βλέπετε τα βασικά: το δρόμο και τα άλλα αυτοκίνητα. Το κόλπο εδώ είναι πως, όσο λιγότερες λεπτομέρειες βλέπετε, τόσο αυξάνεται η ταχύτητα του παιχνιδιού. Με low detailed graphics επιτυγχάνετε τη μεγαλύτερη ταχύτητα απεικόνισης του Indianapolis 500, που είναι πράγματι εκπληκτική. Δεν ξέρω αν έχετε παρακολουθήσει καμιά φορά στο Eurosport λήψεις που έχουν γίνει με κάμερα τοποθετημένη πάνω στο αυτοκίνητο. Η ταχύτητα στο παιχνίδι είναι ακριβώς η ίδια !!! Μια και μιλάμε για κάμερες, να πούμε ότι στο παιχνίδι η δράση φαίνεται μέσα από το αυτοκίνητο. Ωστόσο, οποιαδήποτε στιγμή, μπορείτε να δείτε σε replay τα τελευταία 20 δευτερόλεπτα του αγώνα, από έξι διαφορετικά σημεία.

Κλείνοντας, να πούμε ότι το Indianapolis 500 είναι από τους καλύτερους εξομοιωτές που έχουμε δει. Διαθέτει ρεαλιστικότητα και κυρίως πολύ καλή ατμόσφαιρα.

• Α. Λεκόπουλος.

HINTS 'N' TIPS

RASTAN
(SPECTRUM)

Οταν αρχίζει το παιχνίδι, βλέπετε τον πολεμιστή να πέφτει από τον ουρανό. Εκείνη τη στιγμή πατήστε ταυτόχρονα BREAK και 0. Το πρόγραμμα επιστρέφει στο menu κι όταν ξαναρχίσετε, αποκτάτε άπειρη ενέργεια. Σημειώστε όμως ότι το κόλπο πιάνει μόνο στην 48 K version του παιχνιδιού. Το κόλπο μας ήρθε από την Καβάλα και τον Χρήστο Παπαποστόλου.

WONDER BOY
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 2676,234 για άπειρες ζωές. SYS 2128 για να τρέξετε το παιχνίδι.

SKATEBOARD JOUST
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 12620,173 για άπειρες ζωές. SYS 2061 για να ξαναρχίσετε.

HARD HAT MACK
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 16877,169 για άπειρες ζωές, και SYS 2063 για να αρχίσει το παιχνίδι.

PAKACUDA
(COMMODORE)

Φόρτωμα, reset και POKE 7014,234 και SYS 2064 για άπειρες ζωές και για να ξαναρχίσει το παιχνίδι. Ολα τα ωραία POKES από την Αλεξανδρούπολη και το Hacking Team της πόλης. Aloha babies!!!

SLAP FIGHT
(SPECTRUM)

POKE 48872,0: POKE 48873,0: POKE 48874,0 για άπειρες ζωές. Από τον Δημήτρη Λάζο.

SKWEEK
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

```
10 ' Skweek
20 ' by F.n.Hatzigrivas
30 DATA 21,89,be,22,1a,9F
40 DATA c3,10,80,3e,FF,32
50 DATA 74,99,32,82,99,c3
60 DATA 30,72
70 FOR n=&BE80 TO &BE93
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE n,a:NEXT
100 CALL &BE80
```

Σώστε το και κάντε τα εξής:

Βάλτε το παιχνίδι στο drive και LOAD"DISK". Κατόπιν κάντε BREAK στο loader και δώστε EDIT 150. Αντί για το CALL &8010 γράψτε END. Δώστε RUN και πάλι γρήγορα BREAK. Κάντε NEW, χωρίς όμως να σβήσετε τον υπολογιστή. Φορτώστε τώρα το listing που γράψατε παραπάνω και δώστε RUN "SKWEEK". Θα έχετε 255 ζωές. Το listing από τον multi hacker Φάνη Χατζηγρίβα και τη Λάρισα.

INTO THE EAGLE'S NEST
(SPECTRUM)

Ο κωδικός για να φορτώσετε τα δεδομένα είναι 02303104. Μας τον έστειλε ο Θοδωρής Μπλίτσας.

I BALL 2 (SPECTRUM)
POKE 44257,0 για άπειρες ζωές.

IMPACT (SPECTRUM)
POKE 46594,183: POKE 47602,183 για άπειρες μπάλες.

XECUTOR
(SPECTRUM)

POKE 50891,183 για άπειρες ζωές στον player 1 και POKE 50412,183 για άπειρες ζωές στον player 2.

FIRE FLY
(SPECTRUM)

POKE 44569,183 για άπειρες ζωές. Ολα τα Pokes μας ήρθαν από τον παραγωγικότατο Πάνο Τσικογιαννόπουλο και τα Πατήσια. Ο Πάνος, παρά την εισβολή των 16 bits, επιμένει στον Spectrum. Πράγματι!!!

ARCHIPELAGOS
(AMIGA)

Είπα "16 bits" και τα θυμήθηκα. Λοιπόν, όταν το παιχνίδι σας ζητήσει να διαλέξετε αρχιπέλαγος, δώστε 8421 και πατήστε ENTER δύο φορές. Μετά θα μπορείτε να πάτε σε όλα τα νησιά, από το 1 ως το 9999.



GHOULS N' GHOSTS
(AMIGA)

Τυπώστε "KAREN BROADHURST" για άπειρες ζωές. Το όνομα ανήκει στη γυναίκα του προγραμματιστή. Αν θέλετε λοιπόν να αποφύγετε τα οικογενειακά δράματα, φροντίστε να κάνετε το ίδιο με το όνομα της αγαπημένης σας στο πρώτο παιχνίδι που θα κατασκευάσετε.

VIRUS
(AMIGA/ST)

Εχουμε εδώ μια πολυεπέμβαση. Λοιπόν, κρατήστε το ENTER πατημένο και πατήστε P για να παγώσει το παιχνίδι. Πάντα με το ENTER πατημένο, πατήστε O για να ξεπαγώσει, C για να ακούγονται ή όχι τα εφέ, L για να πάρετε έναν ακόμη πύραυλο, F για να γεμίσετε το ρεζερβουάρ σας, D για demo και, τέλος, N για ενεργοποίηση / απενεργοποίηση του cheat.

Οι τρεις αυτές επεμβασούλες μας ήρθαν από τον Σούλη Πρημηκήριο και την Πρέβεζα. Thanx.

SHINOBI
(SPECTRUM)

Fanis Chatzigrivas strikes back, και μου φαίνεται ότι το Spectrumάκι έχει την τιμητική του αυτόν το μήνα. Κάντε redefine keys και δώστε τα πλήκτρα G,R,U,T,S για να πάρετε άπειρες ζωές.

HIIGH STEEL
(AMSTRAD)

Πληκτρολογήστε:

```
10 MEMORY &13FF
20 LOAD "!HIGHSTEL.N01",&6000: CALL
```

Δεκέμβρης σημαίνει γιορτές και ξεκούραση βέβαια!!! Λοιπόν, παρατήστε τις δουλειές σας από τώρα κι αρχίστε τις απαραίτητες ετοιμασίες: Κυνήγι γαλοπούλας, κυνήγι καινούριων games και κυνήγι γενικώς. Αντε, καλά Χριστούγεννα.

&6000
30 LOAD "!HIGHSTEL.N02",&1400
40 POKE &9A55,0
50 POKE &9C68,&18
60 POKE &98CE, X :' Το X να είναι από 1-16, που είναι ο αριθμός του level
70 CALL &6950

Τρέξτε το και θα πάρετε άπειρες ζωές. Οπως βλέπετε, το προγραμματάκι αντικαθιστά τον loader του παιχνιδιού.

PSYCHO PIGS UXB
(AMSTRAD)

Επίσης πληκτρολογήστε:
10 MODE 0
20 MEMORY &23F0
30 POKE &1000,X: 'Το X είναι οι ζωές του player 1
40 POKE &100E,Y: Το Y είναι οι ζωές του player 2
50 CALL &200
και τρέξτε το.

JASON'S GEM
(SPECTRUM)

Μόλις φορτωθεί το παιχνίδι, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα WAS. Θα ακουστεί ένα beep και αυτόματα θα πάρετε άπειρες ζωές. Φάνη, για ρίξε κάνα τηλέφωνο στο περιδικό και ζήτα με.

BOMBUZAL

Αλλο ένα αξιόλογο hacking team είναι και οι Graphics - Graphix Masters. Μας έστειλαν λίαν προσφάτως τους κωδικούς του παιχνιδιού. Voilá:

ΚΩΔΙΚΟΣ	LEVEL
Fire	4
Ross	8
Lamp	12
Ratt	16
Tree	20
Lisa	24
Dave	32
Iron	40
Lead	48
Weed	56
Ring	64
Girl	72
Gold	80
Opal	88
Song	96

Οι κωδικοί λειτουργούν ασφαλώς σε όλους τους υπολογιστές. Παιδιά ευχαριστούμε πολύ.

ITALY '90 WINNERS EDITION
(AMSTRAD)

Οταν χάνετε με μεγάλο σκορ και δεν μπορείτε να το ανατρέψετε, πατήστε το F6 και ο διαιτητής θα σφυρίξει τη λήξη του αγώνα με σκορ 0-0. Το παιχνίδι θα πάει στα πέναλτι. Για να ξεγελάσετε τον τερματοφύλακα, εκτελέστε τα πέναλτι με την παρακάτω σειρά: Δεξιά, αριστερά, δεξιά, δεξιά, αριστερά.

STUNTBIKE SIMULATOR
(AMSTRAD)

Πατώντας το πλήκτρο TAB αλλάζετε πίστα και παίρνετε 4.999 βαθμούς. Τα tips από τον Φίλιππα Χρυσοστομίδη.

PIPEMANIA
(AMSTRAD)

Οι τρεις πρώτοι κωδικοί γι' αυτό το παιχνίδι είναι οι εξής: Fine, News, Fail. Μας τους έστειλε ο Δημήτρης Ζέρβας.

POWER DRIFT
(SPECTRUM)

POKE 47222,0 για άπειρα credits και POKE 47242,0 για να προκρίνεστε συνέχεια.

N.Z. STORY
(SPECTRUM)

POKE 50000,0 για να είστε αθάνατοι.
POKE 51732,201 για να μην υπάρχουν nastles στην οθόνη.
POKE 51771,201 γιά άπειρα βέλη.

SANXION
(SPECTRUM)

35028,0 no nastles

TUSKER
(SPECTRUM)

POKE 38630,0 για άπειρες ζωές.

GARFIELD
(SPECTRUM)

POKE 45335,201 για άπειρο ύπνο.
POKE 33595,0 για άπειρη πείνα. Ολα αυτά τα ωραία pokes μας τα έστειλε ο Πάρις Παπαϊωάννου. Τον ευχαριστούμε.

SWORD OF SODAN
(AMIGA)

Τυπώστε NANCY στο hi-score table και θα πάρετε άπειρες ζωές. Επίσης, πατώντας το ENTER θα περνάτε επίπεδο. Το tip από τον Αντώνη Γουλόπουλο.



SHADOW OF THE BEAST II
(AMIGA)

Μήπως θέλετε άπειρες ζωές; Αρχίζοντας το παιχνίδι προχωρήστε προς τα δεξιά. Μόλις ο πρώτος άγριος πέσει από το δέντρο, πατήστε το A και τυπώστε τις λέξεις TEN PINTS. Θα πάρετε άπειρες ζωές. Το κόλπο από τον Σπύρο Μόλβαλη.



R-TYPE
(AMIGA)

Αντί για το όνομά σας δώστε SUMITA. (μαζί με την τελεία) και θα πάρετε άπειρες ζωές. Το tip από τον Θανάση Χατζηπετρή. Τα ωραία πράγματα όμως σ' αυτό τον κόσμο δεν διαρκούν πάνω από δύο σελίδες. Ετσι, τελειώνουμε εδώ και για αυτόν το μήνα. Ευτυχώς δηλαδή, γιατί έχουμε και μάθημα spells με τον Αντρέα (θα μετατρέψει λέει τον Χρήστο σε γαλοπούλα). Τα hints'n tips σας εύχονται χαρούμενες γιορτές - και προσοχή να μην πιείτε πολύ Balley's. Asta la vista για άλλη μια φορά.

■

WRATH OF THE DEMON



Ο διάβολος έχει πολλά ποδάρια. Το πρόβλημα είναι ότι τα απλώνει μπροστά στα δικά σας. Συνεχώς. Και όχι τίποτ' άλλο, αλλά σκοντάφτετε συνέχεια. Και μετά άντε να σηκωθείτε. Αλλο ένα σοβαρό πρόβλημα που πρέπει να λύσετε, όχι βέβαια χωρίς προσπάθεια.

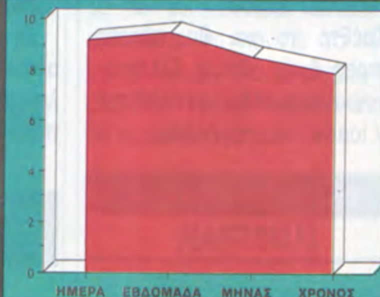
Η ιστορία έχει ως εξής:

Είστε ένας ιππότης που ζει ήσυχος στο βασίλειό του και κοιτάζει τη δουλειά του. Ο βασιλιάς σάς έχει κατατάξει στην προσωπική του φρουρά, όπου είστε επίλεκτο μέλος, λόγω της ικανότητας και της γενναιότητάς σας. Ολα πηγαίνουν καλά και, για να πούμε όλη την αλήθεια, είστε και λίγο τσιμπημένος με την κόρη του βασιλιά. Ωστόσο, σαν σεμνός νέος, δεν τολμάτε να αποκαλύψετε το αίσθημά σας. Ωσπου μια μέρα...

Θα έχετε φυσικά παρατηρήσει ότι με την παραπάνω φράση αρχίζουν όλοι οι μπελάδες, σε όλες τις περιπτώσεις και όλα τα games. Μια μέρα λοιπόν συμβαίνει η συμφορά. Ενας κακός Δαίμονας - ο Θεός ξέρει από πού ήρθε - εισβάλλει στην ήσυχη ζωή του βασιλείου. Αρχικά απαγάγει την κόρη του βασιλιά (την αγαπημένη σας), ρημάζει τα ταμεία του κράτους και εξαπολύει μια ολόκληρη στρατιά από διαβολάκους, οι οποίοι κατατροπώνουν τα στρατεύματα του βασιλιά και τον εξευτελίζουν. Αφήστε δε τις καταστροφές που κάνουν. Την περίοδο εκείνη τυχαίνει να λείπετε σε διπλωματικές επαφές με άλλα κράτη. Διότι διπλωματικές επαφές έκαναν και οι αρχαίοι ημών πρόγονοι. Καταλαβαίνετε λοιπόν σε τι κατάσταση βρίσκετε την άλλοτε ήσυχη χώρα σας, όταν γυρίζετε: καπνοί, φωτιές, οδυρμοί, καταστροφές και συμφορές. Ποιος λοιπόν θα βγάλει το φίδι απ' την τρύπα για άλλη μια φορά; Ποιος άλλος εκτός από σας; Βέβαια, η απαγωγή και μόνο της αγαπημένης σας αρκεί για να σας κάνει έξαλλο. Διότι κύριε, δεν μπορείς εσύ να βουτάς το κορίτσι πριν καλά-καλά του πούμε ότι το αγαπάμε. Οπως καταλαβαίνετε, δεν υπάρχει καιρός για χάσιμο. Πρέπει να ψάξετε να βρείτε το Δαίμονα και να πάρετε την κοπέλα πίσω. Ταυτόχρονα όμως



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δυνατό στην αρχή, μετά από κάποιο σημείο όμως το βαριέστε. Πάντως, είναι πολύ καλό.



Οπως σε όλα τα παιχνίδια της Readysoft, έχουμε και εδώ γραφικά υψηλής ποιότητας.

ΓΡΑΦΙΚΑ 96%



Αρκετά καλό μουσικό θέμα και sampled εφέ.

ΗΧΟΣ 96%



Εκπληξη αποτελεί το πραγματικά καλό gameplay.

GAMEPLAY 87%



Ολα τα παραπάνω στοιχεία συνθέτουν ένα πολύ καλό σύνολο.

ΓΕΝΙΚΑ 92%

ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το παιχνίδι γίνεται σε μερικά σημεία τρομερά δύσκολο. Αποτέλεσμα είναι να αποθαρρύνονται οι ανυπόμονοι gamers.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Πολλά Mbytes άριστων γραφικών, σωστό gameplay και δελεαστικός ήχος. Φαίνεται τελικά πως η Readysoft μπορεί να κάνει και άλλα πράγματα εκτός απ' το να φτιάχνει comics.

Ο μόνος που είναι για λύπηση είναι ο ήρωας του παιχνιδιού: Ξέρεις τι είναι να έχεις να περάσεις μέσα από 2 Mega γραφικών;

• Κ. Βασιλάκης



Λίγο πριν ξεσπάσει η μπόρα, στιγμές ηρεμίας.



Μα ποιος σαδιστής προγραμματιστής σας φτιάχνει τόσο μικρό, ενώ οι εχθροί είναι τόσο μεγάλοι;



Πάρε αυτή για να δεις ποιος είναι ο κοντός!!!



Αν οι προθέσεις του είναι ίδιες με τη φάτσα του, τότε πρέπει ν' αρχίσετε ν' ανησυχείτε.



"Μα είναι κι ένα μονοπάτι πονηρό, που πάει ντουγρού στην ανηφόρα τη μεγάλη..." (Οθόνη από Atari ST).

Είδος:	ARCADE ADVENTURE
Υπολογιστής:	COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, IBM
Μορφή:	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής:	READYSOFT

πρέπει να λύσετε και τα διάφορα μάγια με τα οποία έχει καταραστεί το βασίλειο. Και σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, δεν βρίσκετε και το "εγχειρίδιο του Καλού Μάγου".

Τέλος πάντων, παίρνετε τον ομματιόν σας και ξεκινάτε· μπαίνετε δηλαδή στο μαγικό κόσμο του Wrath of the Demon.

Η αναζήτησή σας θα σας οδηγήσει μέσα σε σπηλιές, σε πύργους, μπουντρούμια, βάλτους και ναούς. Τα πρώτα καλά νέα έρχονται από τον τομέα του gameplay. Η Readysoft μάλλον έμαθε το μάθημά της από το Space Ace και τη σειρά των "Dragon's Lair". Ετσι, στο Wrath of the Demon δεν πρέπει να κάνετε κάποιες κινήσεις με τη συγκεκριμένη σειρά, αλλιώς χάσατε. Εδώ πρέπει να επιστρατεύσετε τις ικανότητες του "καλού gamer". Το παιχνίδι στη βάση του είναι ένα arcade game, αλλά έχει και πολλά σημεία όπου γίνεται action. Αρχικά παρουσιάζεστε πάνω στο φοβερό σας άλογο να καλπάζετε πάνω από εμπόδια και να αποφεύγετε τους ιπτάμενους - και μη - εχθρούς που θέλουν να σας ρίξουν κάτω.

Στην εξέλιξη του παιχνιδιού θα βρεθείτε αρκετές φορές στη δύσκολη θέση να μη μπορείτε να ξεφύγετε από τους διάφορους που σας καταδιώκουν.

Στις μετέπειτα πίστες θα βρεθείτε και μέσα σε πύργους, σπηλιές κ.λπ. Πάντως, τόσο στις εξωτερικές όσο και στις εσωτερικές τοποθεσίες, το παιχνίδι έχει θαυμάσια γραφικά: υπάρχουν πάνω από 550 οθόνες, μεταξύ των οποίων συμπεριλαμβάνονται μερικές που είναι πραγματικά έργα τέχνης. Αλλωστε, η Readysoft έχει πολύ καλή παράδοση στα γραφικά και από τις προηγούμενες δουλειές της. Ωστόσο, στο "Wrath of the Demon" έχουμε και σκηνές με scrolling, που θυμίζουν πολύ Psygnossis: Parallax scrolling σε 15 επίπεδα, με τεράστια sprites. Οι προγραμματιστές έχουν δώσει μεγάλη σημασία στις λεπτομέρειες, με αποτέλεσμα να έχουμε πάνω από 90 διαφορετικά τέρατα. Η εξέλιξη του παιχνιδιού δίνεται με τρόπο κινηματογραφικό, με intermezza διάφορων οθονών.

Τα controls, όπου χρησιμοποιούνται, είναι άψογα (παρά το μέγεθος των sprites), ενώ στα arcade κομμάτια του παιχνιδιού βλέπετε και μια μπάρα ενέργειας, που αν μηδενιστεί... Game Over. Για τον ήχο δεν νομίζω να υπάρχει ιδιαίτερος λόγος να μιλήσουμε, αφού είναι συνηθισμένα άψογος. Τελειώνοντας, να πούμε ότι το παιχνίδι στέκεται αρκετά ψηλά στην εκτίμησή μας, αφού δεν έχει τα ελαττώματα των... προγόνων του, έχοντας όμως κρατήσει τα προτερήματά τους.

(Το είδαμε σε Amiga).

● Α. Λεκόπουλος

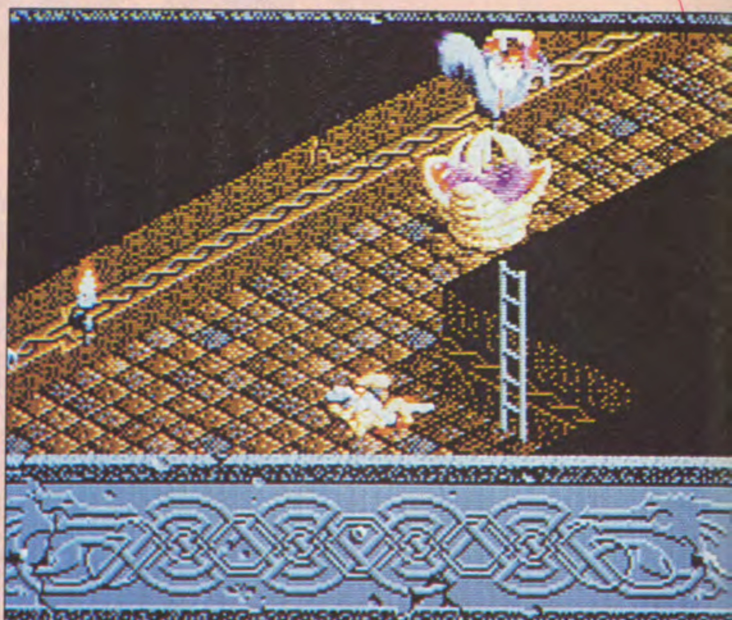
THE IMMORTAL

Κρατς...κρουτς... Ο πρωινός ήλιος ζεσταίνει το χιλιόχρονο πλακόστρωτο, καθώς κατηφορίζετε την Απαγορευμένη Οδό. Μικροί κρότοι ακούγονται σε κάθε πάτημα, καθώς τα κόκαλα συνθλίβονται και γίνονται σκόνη μονομιάς. Παρακάτω, όσο φτάνει το μάτι, ο ήλιος χρυσίζει στα μισοθαμμένα ερείπια των ναών και της αρχαίας αγοράς, που προβάλλουν κι αυτά σαν κόκαλα ενός γιγάντιου θηρίου. Αυτή είναι η Πόλη των Μύθων, η αρχαία πόλη, η Ερινόχ. Η Πόλη που έπαψε να υπάρχει μέσα σε μια νύχτα, πριν από 1.000 χρόνια, καμένη από την ανάσα ενός δράκου. Ο Μόρνταμιρ μιλούσε συχνά για την πόλη... και το λαβύρινθο που έχασκε μέσα στη γη.



Σας φαίνεται ότι ο τύπος αυτός έχει φιλικές διαθέσεις;

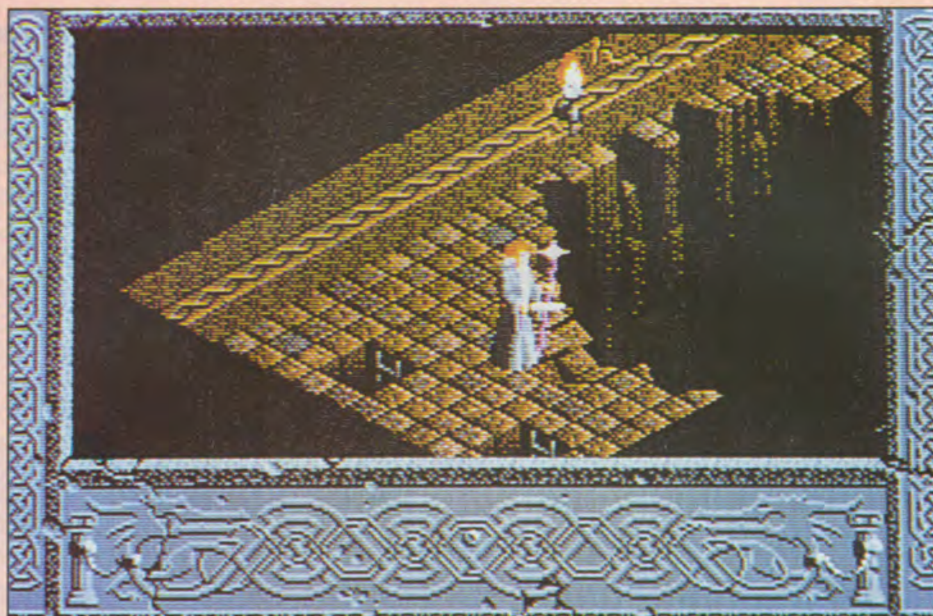
PIXEL HIT 95%



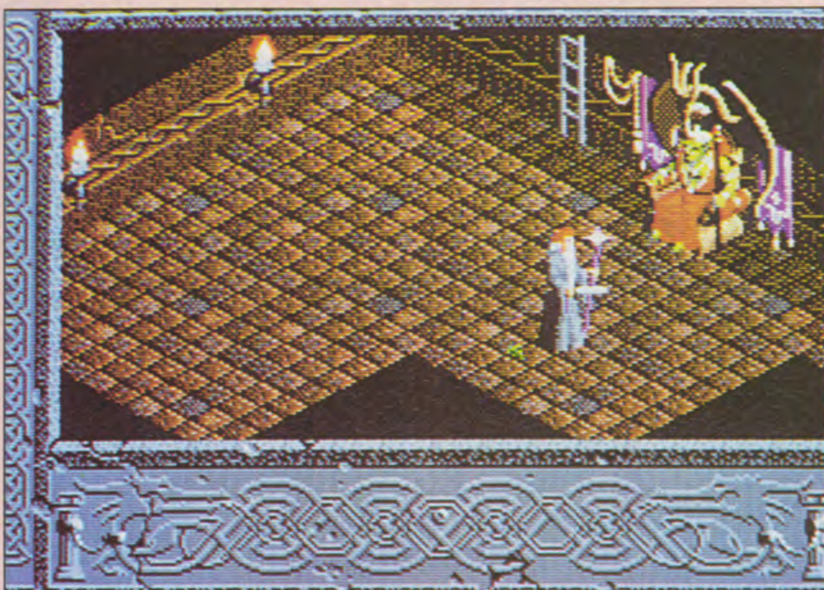
Μόρνταμιρ. Η σκέψη σου γυρνά πίσω, στις μέρες εκείνες όταν ήσουν νέος και ικανός να μάθεις τα μυστικά της μαγείας. Ο γέρος wizard σε είχε μαζέψει ορφανό και σε είχε μυήσει στην πανάρχαια τέχνη. Σε έμαθε πώς να διαβάζεις τους στίχους και να απελευθερώνεις τη δύναμή τους, τη δύναμη των αρχέγονων στοιχείων της φύσης. Συγχρόνως, το χέρι σου έμαθε να διατάζει το σπαθί. Ο Μόρνταμιρ ήταν κάτι παραπάνω από δάσκαλος. Ηταν ο οδηγός σου στα μονοπάτια της μαγείας. Ακόμη περισσότερο, ήταν ο φίλος σου.

Πολλά χρόνια πέρασαν από τότε που είδες για τελευταία φορά το σοφό γέρο. Πίστευες ότι ήταν νεκρός, μέχρι που εμφανίστηκε στο όνειρό σου μερικές νύχτες πριν. Ξύπνησες με τη σιγουριά ότι ο Μόρνταμιρ ακόμη ζούσε, παγιδευμένος στα ατέλειωτα υπόγεια της Ερινόχ. Το συναίσθημα είναι κακός οδηγός για ένα μάγο. Στο μυαλό σου ξύπνησαν εικόνες του λαβύρινθου, είδες το γέρο σοφό να σέρνεται από στρατιές άθλιων goblins, να μαστιγώνεται αλύπητα, να.... όχι, δεν μπορεί να είναι αλήθεια. Σφίγγεις το ραβδί της μαγείας, τα χείλια ψιθυρίζουν μια προσευχή και ξεκινάς, βάζοντας τη δισκέτα στο drive, να εξερευνήσεις τα μυστικά του Αθάνατου.

Electronic Arts κύριοι. Ο κοιμισμένος γίγαντας ξύπνησε (κοιμισμένος, τρόπος του λέγειν), κι άρχισε να "πετάει" προγράμματα, το ένα καλύτερο από το άλλο. Μετά την εντυπωσιακή (και λίγο αναπάντεχη) κυκλοφορία ενός βελτιωμένου Deluxe Paint για ST/STE, ήρθε η σειρά των arcade adventures. Ολα είναι



Ούουπς!!! Προσοχή στις τρύπες



• του Γ. Κυπαρίσση

καλά, αλλά αυτό που τράβηξε την προσοχή μου ήταν από την αρχή το Immortal. Κι εκεί έγινε το αναπάντεχο: ο Αντβεντσουρινάκης δήλωσε φανατικός θαυμαστής του game, το οποίο του θύμιζε τα χρόνια που, μικρός ακόμη (βλέπετε φωτογραφία στα νέα της σύνταξης), ξετίναζε τα φοβερά 3D παιχνίδια της Ultimate: Alien 8, Nightshade κ.λπ. Ολοι είδαμε έκπληκτοι έναν Τσουρινάκη να στήνεται με τις ώρες μπροστά στην οθόνη, μαζί μου, για να παίξει ένα όχι "καθαρόαιμο" adventure. Τι είναι λοιπόν αυτό που κάνει το Immortal τόσο "γοητευτικό" στα μάτια όλων των gamers οποιασδήποτε κατηγορίας;

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Για τους φίλους της Amiga: το Immortal χρειάζεται 1 MB RAM και δεν υποστηρίζει εξωτερικό drive ή σκληρό δίσκο. Επίσης, η ΕΑ δεν προβλέπει τη χρήση accelerator card. Εάν το παιχνίδι δεν τρέχει καλά, τότε αποσυνδέστε την κάρτα. Για τους φίλους του ST τώρα, το πρόγραμμα απαιτεί μόνο double sided drive. Επίσης, υποστηρίζεται ο υπολογιστής Apple II GS, ενώ το manual δεν αναφέρει προς το παρόν τίποτα για PC. Σίγουρα όμως θα υπάρξει κάποια έκδοση.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

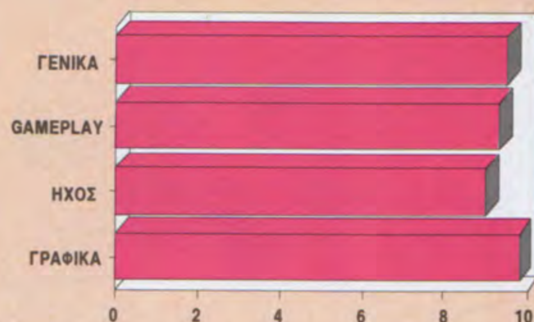
Κάτι θα πρέπει να καταλάβατε από την εισαγωγή. Το Immortal είναι ένα παιχνίδι που μας θύμισε αρχικά το Heroes of the Lance. Είναι ένα adventure, στο οποίο έχει δοθεί περισσότερη έμφαση στα γραφικά και στο arcade μέρος. Χρησιμοποιείτε το joystick, αλλά συγχρόνως έχετε στη διάθεσή σας όλα όσα συναντήσατε στο Bard's Tale ή το Dungeon Master: inventory, spells, και γρίφους, οι οποίοι πρέπει να λυθούν για να προχωρήσετε. Το γεγονός ότι κι ο Αντρέας ακόμη δήλωσε φανατικός θαυμαστής του, το θεωρώ σημαντικό, γιατί δείχνει ότι και οι οπαδοί των adventures το κατατάσσουν στις προτιμήσεις τους. Να τα δούμε όλα από πιο κοντά: το Immortal ξεκινά με βάση την ιστορία που ανέφερα προηγουμένως. Η αρχή γίνεται μέσα στο λαβύρινθο, ο οποίος αποτελείται από ξεχωριστά δωμάτια. Εσείς μετακινείστε από δωμάτιο σε δωμάτιο, μέσω διαδρόμων. Το κάθε δωμάτιο κρύβει και μια έκπληξη, κι εκεί στηρίζεται το gameplay. Οταν εξερευνήσετε όλα τα διαθέσιμα δωμάτια, τότε σας μένει να λύσετε τον τελικό γρίφο και να προχωρήσετε στο επόμενο level, ένα μπουντρούμι δηλαδή πιο κάτω.

Ξεκινάμε λοιπόν. Βρίσκεστε σ' ένα χώρο, όπου υπάρχει ένα πηγάδι. Στα χείλη του πηγαδιού υπάρχουν μια νεκροκεφαλή κι ένα κερί. Κάντε ένα βήμα, και το κερί θα σας τυλίξει μ' ένα θολό καπνό, ο οποίος σε λίγο θα πάρει τη μορφή του Μόρνταμιρ. Ο μάγος σας μιλά. Πώς; Η οθόνη χάνεται και χρυσά γράμματα γοτθικής γραφής εμφανίζονται. Εν ολίγοις, ο Μόρνταμιρ έχει αφήσει μέσω του κεριού ένα μαγνητοσκοπημένο μήνυμα, κάτι σαν ολογραφία του καιρού του. Σας αποκαλεί Ντάνρικ, και σας ευχαριστεί που ήρθατε για να τον βοηθήσετε. Εσείς μένετε στήλη άλατος: Δεν σας λένε Ντάν-

ρικ! Αλλον περίμενε ο δάσκαλος κι άλλος ήρθε. Μην εκνευριστείτε κι αρχίσετε να φωνάζετε ότι σας πήραν τη σειρά στο game, γιατί δεν έχετε δίκιο. Βγείτε έξω στο διάδρομο. Θα συναντήσετε ένα goblin, και θα παλέψετε μαζί του. Προσέξτε: πρέπει να αμύνεστε κι όχι μόνο να επιτίθεστε. Κάθε χτύπημα είναι αφαίρεση πολύτιμης ενέργειας, η οποία φαίνεται με τη μορφή μιας σειράς χρυσών κλειδιών στο επάνω μέρος. Μπροστά σας κείτεται ένας νεκρός ιππότης. Τον κοιτάτε, τον ξανακοιτάτε... Ααα ναι, τώρα θυμάστε: Είναι ο Ερικ, ο σύντροφος του Ντάνρικ. Εδώ το παιχνίδι σας γυρίζει στην οθόνη του inventory. Σας ρωτά αν θα πάρετε τα πράγματα του Ερικ κα' σας τα δείχνει ένα ένα. Αφού τα πάρετε, συνεχίζετε ανήσυχος για την τύχη του Ντάνρικ. Να τος, εκεί! Αλλά όχι, δεν είναι αυτός. Δείχνει να είναι ο Γιούλιντορ, ο σωματοφύλακας του Μόρνταμιρ. Παλεύει καταματωμένος με ένα goblin, που δείχνει να είναι κεφάτο και ξεκούραστο λες και παίζει τόση ώρα πινγκ πονγκ. Αλλά εσείς είστε ένας fighter... Ρίξτε το κάτω και ο Γιούλιντορ θα σας ευχαριστήσει λαχανιασμένος. Ο δάσκαλος είναι στο τελευταίο μπουντρούμι, θα σας πει. Σας δίνει ένα μυστικό κλειδί και εξαφανίζεται. Μπροστά σας βρίσκεται ένα σεντούκι. Κοιτάτε μια το κλειδί, μια την κλειδαριά. Λες; Μα βέβαια!







ΤΟ GAMEPLAY

Νομίζω ότι θα καταλάβατε περίπου πώς λειτουργεί το Immortal. Στην αρχή, αφού διαβάσετε και το manual, κάτι θα σας παραξενέψει. Τι; Μα το γεγονός ότι το παιχνίδι φαίνεται ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ εύκολο. Αυτό σημαίνει δυο πράγματα: ή ότι πράγματι είναι έτσι ή ότι, αντίθετα, το παιχνίδι είναι πανδύσκολο. Το manual δεν αναφέρει μόνο το χειρισμό, αλλά, ούτε λίγο ούτε πολύ, έχει του κόσμου τα hints. Σε κάθε level αναφέρει τι περιμένετε να συναντήσετε, σας πετάει μερικές ιδέες για τους γρίφους, και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, σχεδόν σας καθοδηγεί βήμα βήμα για να περάσετε το πρώτο level. Αφήστε που και το παιχνίδι είναι απλούστατο στο χειρισμό του. Ο,τι υπάρχει για να πάρετε θα εμφανιστεί μπροστά σας. Αν χρειαστεί να κάνετε κάτι με αυτό, θα ειδοποιηθείτε, και αν κουβαλάτε μαζί σας άχρηστα αντικείμενα, αυτά εξαφανίζονται αυτόματα μόλις αλλάζετε level. Το φαΐ στο πιάτο δηλαδή, και μάλιστα μασημένο, για να το καταπιείτε. Πώς μπορεί να σταθεί ένα τέτοιο παιχνίδι, αναρωτιόμουν στην αρχή, τη στιγμή που αφαιρεί όλα όσα αποτελούν τη γοητεία ενός adventure: τη γοητεία της αναζήτησης, τη χαρά της εύρεσης ενός αντικειμένου, την αγωνία της λύσης ενός γρίφου... Ολα στην αρχή είναι εκνευριστικά εύκολα, σε τέτοιο βαθμό, που το ίδιο το manual δίνει το νούμερο που χρειάζεται για να περάσετε στο δεύτερο level με όλη την ενέργεια και το inventory γεμάτο. Εδώ θα πρέπει να εξηγήσουμε ότι το παιχνίδι δεν χρησιμοποιεί τεχνικές load/save, αλλά κάτι πιο απλό. Οπως και στα adventure των game consoles, όπου δεν υπάρχει η δυνατότητα για load/save, σώζεται η πρόοδος του παίκτη ανά επί-

gameplay, θα πρέπει να πούμε ότι σημαντικό ρόλο παίζουν τα γραφικά και ο ήχος, για τα οποία θα μιλήσουμε εκτενώς παρακάτω, μια και πρέπει να πούμε πολλά, πάρα πολλά...



Ενα στρογγυλό τραπέζι. Μάλλον όμως δεν είναι απλό τραπέζι.



Το inventory σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ CONTROLS

Το manual θα σας δείξει ακριβώς τι μπορείτε να κάνετε ως σοφός γέρος μάγος. Το joystick σας μετακινεί μέσα στον τρισδιάστατο λαβύρινθο (τρισδιάστατος με την έννοια που έδινε η Ultimate: δηλαδή το παιχνίδι φαίνεται σαν να το βλέπετε από μια κάμερα κρεμασμένη ψηλά σε μια γωνία της οροφής) σε όλες τις διευθύνεις. Αν βρείτε μπροστά σας πόρτα, μπορείτε να μπείτε και να βγείτε αυτόματα, αν δεν είναι κλειδωμένη. Αν σας πλησιάσει κάποιο ξωτικό, τότε μπαίνετε σε combat mode: βγάζετε το στιλέτο σας και το joystick κατευθύνει πια το σώμα σας, καθώς επιτίθεστε ή αμύνεστε. Οποιαδήποτε στιγμή θέλετε, το space bar σας αποκαλύπτει το inventory, όπου και επιλέγετε (αν θέλετε) κάποιο από τα αντικείμενα.

Μερικά πράγματα στο Immortal γίνονται αυτόματα. Ενα παράδειγμα είναι οι πόρτες. Αλλο παράδειγμα είναι οι σωροί με άχυρα που συναντάτε σε κάποια δωμάτια. Εκεί μπορείτε να κοιμηθείτε και να κερδίσετε κάποιο ποσό από τη χαμένη σας ενέργεια. Προσέξτε τα όνειρα και τις σκέψεις που κάνετε στον ύπνο. Είναι η ώρα που το υποσυνείδητο λύνει πολλά προβλήματα, και ό,τι σας λέει το παιχνίδι εκείνη τη στιγμή, είναι συνήθως hint (κι άλλα hints!!) Ορισμένα "έκτακτα περιστατικά" που θα σας συμβούν θα λυθούν επί τόπου από εσάς, και δεν χρειάζεται να σας απασχολούν από τώ-

πεδο, και όχι σε κάθε συγκεκριμένο σημείο. Με άλλα λόγια, το πρόγραμμα σας δίνει έναν κωδικό που περιέχει το ποσό της ενέργειάς σας, το inventory και το level όπου βρίσκεστε. Ετσι, όταν ξεκινάτε το παιχνίδι, εισάγετε τον κωδικό και ξεκινάτε από την αρχή εκείνου του level. Κακό αυτό βέβαια, γιατί το παιχνίδι περιέχει πολλά arcade στοιχεία και δεν μπορείτε να είστε το ίδιο τυχερός κάθε φορά. Ετσι, αν μετά από πολλές προσπάθειες, τελειώσετε την πίστα με τις λιγότερες απώλειες, τότε γράψτε τον κωδικό, μόλις περάσετε το level.

Επανερχόμαστε λοιπόν: τελικά δεν είναι τόσο εύκολα τα πράγματα. Το Immortal κρύβει θαυμάσιες στιγμές για τον παίκτη και δεν φοβάται να αποκαλύψει πολλά από τα κλασικά "μυστικά" των adventures. Με τον τρόπο αυτό, οι θαυμάσιοι προγραμματιστές της ΕΑ πετυχαίνουν δύο πράγματα: σας κεντρίζουν το ενδιαφέρον αφ' ενός για να ξεκινήσετε, και αφ' ετέρου εξαφανίζουν τελείως το "νεκρό" και βαρετό αρχικό διάστημα, κατά τη διάρκεια του οποίου ο παίκτης εξοικειώνεται με το παιχνίδι. Με το που ξεκινάτε, είναι σαν να παίζετε καιρό, και θα μπορούσα να πω ότι το Immortal είναι το μόνο παιχνίδι του οποίου το "γράφημα" του gameplay ξεκινά ήδη από ψηλά, χωρίς να κλιμακώνεται προς τα επάνω τις πρώτες ημέρες. Ευφυής και απλή, δηλαδή τέλεια σκέψη. Τελειώνοντας την αναφορά μας στο

ρα. Φαντασία και λογική να συνδυάζετε, κι όλα γίνονται στο Immortal.

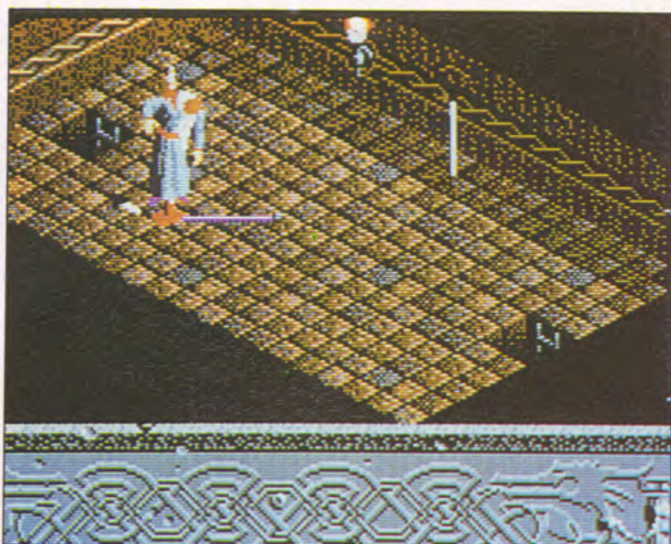
ΕΧΘΡΟΙ ΚΑΙ ΦΙΛΟΙ

Εχθροί σας είναι όλοι, μέχρι αποδείξεως του αντιθέτου. Κάθε level κατοικείται από μια φυλή ξωτικών, τα οποία αναλαμβάνουν να υποδέχονται τους ξένους με τα καλύτερα όπλα: μαχαίρια και ρόπαλα. Οι φυλές αυτές ανταγωνίζονται η μία την άλλη, κάτι που ίσως σας χρειαστεί. Εχουμε goblins, τα οποία είναι χαζά, και όχι τόσο καλοί πολεμιστές, κι έχουμε και τα trolls, που υπερτερούν στους δυο προηγούμενους τομείς. Εκτός από αυτά, κάτι πνεύματα θα σας κάνουν τη ζωή δύσκολη: νεράιδες πυγολαμπίδες που διψούν για σάρκα θνητών, κινούμενη ζωντανή λάσπη, και άλλα τέτοια. Φίλοι είναι όλοι όσοι δεν σας επιτίθενται. Ανάλογα με την περίπτωση εμπορεύεστε μαζί τους, τους μιλάτε, και άλλα πολλά. Συνήθως θα σας φανούν χρήσιμοι κάπου, όπως ο Γιούλιντορ. Βέβαια, δεν παίρνουμε όρκο για το τι θα εμφανιστεί στα τελευταία levels, και κάπου στο παιχνίδι εμφανίζεται ένα γκρεμισμένο τείχος που δείχνει ότι είναι αποτέλεσμα της οργής ενός "γιγάντιου εξαγριωμένου τέρατος". Σφίξτε τα δόντια για να μη χτυπούν και περπατάτε. Τώρα είναι μπρος θηρία και πίσω goblins.

ΓΡΑΦΙΚΑ–ΗΧΟΣ

Εδώ είναι που γίνεται το "έλα να δεις". Η Electronic Arts μάζεψε ό,τι καλύτερο είχε και δεν είχε. Αξίζει να δούμε τα βιογραφικά σημειώματα της ομάδας που δούλεψε εδώ, όσο κι αν αυτό φαίνεται βαρετό:

Ο Will Harvey ξεκίνησε να γράφει παιχνίδια στο γυμνάσιο



(πρέπει να είναι αρκετά νέος). Το πρώτο του hit ήταν το Music Construction Set. Η μεταγραφή του ήταν η Sandcastle, όπου συνεργάστηκε για το Zanny Golf. Εχει P.H.D στον τομέα της Τεχνητής Νοημοσύνης και τώρα δουλεύει στο πρώτο του interactive film.

Ο Ian Gooding είναι Τζαμαϊκανός και έχει σπουδάσει animation χαρακτήρων. Δουλειά του είναι το Zanny Golf, όπου έδειξε την επιμονή του στη λεπτομέρεια. Αν προσέξετε καλύτερα το staff του μάγου, θα διακρίνετε μια υπογραφή. Τώρα ο Ian δουλεύει στα στούντιο της Ντίσνεϋ.

Ο Michael Marcantel είναι επίσης γραφίστας. Δουλειά του είναι ο χρωματισμός των γραφικών. Προσέξτε το χρώμα και τις σκιές στους τοίχους και προσέξτε πώς διαγράφονται οι μύες στο σώμα των goblins, και θα καταλάβετε τι δουλειά κάνει.

Ο Brett Durett είναι ο προγραμματιστής, γνωστός επίσης από παλιές του δουλειές. Δουλεύει σε assembly από το Γυμνάσιο, και συνηθίζει να μιλάει στη μητρική του γλώσσα, την... Ascii.

Ισως πήρατε μια γεύση: πρόκειται για "κορυφές" στις κατηγορίες τους . Και το Immortal είναι ένα πραγματικό κόσμημα, όταν το βλέπεις και το ακούς. Πολλές φορές τα graphics είναι απλοϊκά, άλλες φορές είναι κακοχρωματισμένα, άλλες φορές μικρά. Εδώ είναι ακριβώς όπως πρέπει. Πώς αλλιώς θα έπρεπε να είναι; Οσο περισσότερο παρατηρεί κανείς τα γραφικά, τόσο ανακαλύπτει απίθανους χρωματισμούς και φυσικές λεπτομέρειες. Σας συνιστώ να προσέξετε τη μορφή του Μόρνταμιρ, καθώς διαγράφεται μέσα από τον καπνό, τον έμπορο, τη σχεδίαση των goblins, και σας συστήνω να χρησιμοποιήσετε την παγίδα μόνο και μόνο για να θαυμάσετε το αποτέλεσμα. Θα μείνετε άφωνοι.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ–MANUAL

Καλό manual είχα να δω από την εποχή του Midwinter. Μέχρι τότε νόμιζα ότι εκείνο ήταν το καλύτερο. Τώρα κατάλαβα ότι έκανα λάθος. Ενα manual μπορεί να είναι λεπτομερές, χωρίς να είναι φλύαρο. Οπως το manual του Immortal. 49 αραιογραμμένες εικονογραφημένες εικόνες προσφέρονται για να τις διαβάσετε. Η ιστορία που γράφεται είναι τόσο όμορφη, που το βιβλιαράκι διαβάζεται ευχάριστα κι από μόνο του. Αφήστε πια τα hints και τα επεξηγηματικά σκίτσα: κάθε κίνηση του joystick συνοδεύεται κι από ένα screenshot, που δείχνει τι ακριβώς κάνει το sprite σας! Τέτοια εξυπηρέτηση δεν μπορεί να περιμένει κανείς παρά από μια πολύ μεγάλη εταιρία, και θα πρέπει να προσθέσω ότι manuals με τόσες λεπτομέρειες δεν είχα δει παρά μόνο στα συνοδευτικά έντυπα των games cartridges της Nintendo.

ΛΙΓΟ ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ...

Τελειώνω εδώ, για να πω για μια ακόμη φορά ότι το game δεν είναι από μόνο του καλό, αλλά γίνεται κιόλας. Και γίνεται μόνο αν η εταιρία που το δημιουργεί έχει συναίσθηση των απαιτήσεων του gamer. Πιστεύω ότι η εποχή μας είναι η εποχή των δύσκολων παιχνιδιών, γιατί για κάποιο παράξενο λόγο οι εταιρίες πιστεύουν ότι οι gamers είναι πια υπεράνθρωποι, που σκοτώνουν sprites με την ταχύτητα του φωτός. Δεν είναι έτσι. Παν μέτρον άριστον. Δεν συμφωνώ με την υπερβολή της Psygnosis (και στα γραφικά και στη δυσκολία), αν και τα Shadow of the Beast και Blood Money τα έπαιξα μανιωδώς, όπως δεν συμφωνώ και με την ευκολία που χαρακτηρίζει το gameplay της Titus. Ομως, συμφωνώ με την Electronic Arts, η οποία κάνει το παν τουλάχιστον για να με "βάλει μέσα" στο παιχνίδι και να μη χάνω τον καιρό μου μαθαίνοντας πολύπλοκους χειρισμούς. Τώρα αν το gameplay γίνεται πολύ δύσκολο στο τέλος, εσείς θα είστε σε λίγο καιρό περισσότερο αρμόδιοι να μου πείτε! Για οποιαδήποτε απορία σας πάντως στείλτε γράμματα κατ' εξαίρεση στον Αντρέα, ο οποίος θα πρέπει να έχει προχωρήσει αρκετά την ώρα που γράφω εγώ το άρθρο. Καλό παιχνίδι! ■

PIXEL / Software Boutique



•Τώρα μπορείτε κι εσείς
να αποκτήσετε μερικά
από τα παιχνίδια των ονείρων σας,
χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.
•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές
θα βρίσκετε μερικά
από τα καλύτερα computer games,
τα οποία μπορείτε
να παραγγείλετε
•Πώς;
Απλά συμπληρώστε
το κουπόνι και στείλτε το
στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• *Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ*

OPERATION THUNDERBOLT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!!!

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για ATARI ST P121ST	4680	4200
Κασέτα για Commodore P121CC	2650	2300

TIME SCANNER No2

Μπορεί να έχετε παίξει με πολλά φλίπερ..., όχι όμως με ένα τέτοιο φλίπερ.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad GP087AD	3480	3150

GEMINI WING

Ενα shoot 'em up στα όρια του θρίλερ.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad GP090AD	3480	3150

BARBARIAN II

Η μάχη με τον Drax τώρα και για Amstrad.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad GP016AD	3480	3150

UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία ένα συγκλονιστικό game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗΣ PIXEL
Δισκέτα για ATARI ST P118ST	4680	4200

NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum P108SC	2650	2300
Δισκέτα για ATARI ST P108ST	4680	4200

BEACH VOLLEY

Ενα πολύ καλό volley game. Θα σας συναρπάσει.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P106AC	2650	2300

F-29 RETALIATOR

Το φοβερό Fight Simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για ATARI ST P155ST	4680	4200



JAWS

Σίγουρα κανείς δεν θέλει να καταλήξει στην κοιλιά ενός καρχαρία. Το θέμα είναι αν μπορεί.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για ATARI ST DP137ST	4680	4200

HARD DRIVIN'

Αν είστε από τους σκληρούς οδηγούς, τότε το game αυτό είναι για σας ό,τι πρέπει.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum GP114SC	2650	2300
Δισκέτα για Amstrad GP114AD	3480	3150

CHASE H.Q.

Ενα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίχτες με πείρα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum P120SC	2650	2300
Κασέτα για Amstrad P120AC	2650	2300
Δισκέτα για ATARI ST P120ST	4680	4200
Δισκέτα για AMIGA P120CA	4680	4200

AFTER BURNER

Το "νευρικό" coin-op που θα σας ξετρελάνει.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore GP035CC	2650	2300
Δισκέτα για Amstrad GP035AD	3480	3150

PAC MANIA

Με τι λόγια να περιγράψει κανείς αυτό το φοβερό 3D Pacman;

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore GP018CC	2650	2300
Κασέτα για Spectrum GP018SC	2650	2300
Κασέτα για Amstrad GP018AC	2650	2300

KICK OFF I

Ετοιμαστείτε για ένα απ' τα καλύτερα football games που έχετε δει.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore GP069CC	2650	2300
Κασέτα για Amstrad GP069AC	2650	2300
Δισκέτα για Amstrad GP069AD	3480	3150

DOUBLE DRAGON

Η πετυχημενη μεταφορά στους υπολογιστές του πολύ καλού arcade action game.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad GP017AC	2650	2300
Δισκέτα για Amstrad GP017AD	3480	3150

SUPER WONDER BOY

Ενα platform game που χαλάει κόσμο.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore GP115CC	2650	2300
Κασέτα για Spectrum GP115SC	2650	2300
Κασέτα για Amstrad GP115AC	2650	2300

RAMBO III

Ο John Rambo σ' ένα game ωραίων γραφικών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore OP013CC	2650	2300
Κασέτα για Spectrum OP013SC	2650	2300
Κασέτα για Amstrad OP013AC	2650	2300
Δισκέτα για Amstrad OP013AD	3480	3150

HOT ROD

Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι με αυτοκίνητα.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad GP116AC	2650	2300
Κασέτα για Spectrum GP116SC	2650	2300

SCHWARZENEGGER! RUNNING MAN

Ο σωματώδης Arnold σ' ένα δυναμικό game που προβλέπεται να γίνει γρήγορα επιτυχία.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad GP042AD	3480	3150

BLUE ANGELS No3

Ενας πρωτότυπος εξομοιωτής πτήσεων με ακροβατικά σμήνη.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga GP164CA	4680	4200

ENDURO RACER

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum OP084SC	900	600
Κασέτα για Commodore OP084CC	900	600

FALLEN ANGEL

Αν κάπου δείτε ένα πράσινο μπερέ, να ξέρετε ότι ο εχθρός του εγκλήματος είναι εκεί.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για ATARI ST DR135ST	4680	4200
Δισκέτα για AMIGA DR135CA	4680	4200

LICENCE TO KILL No1

Πριν ακόμα το δείτε στον κινηματογράφο, η θριαμβευτική επιστροφή του James Bond σε ένα θαυμάσιο film-conversion shoot 'em up.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad GP088AD	3480	3150
Κασέτα για Commodore GP088CC	2650	2300

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς στο νέο game με θέμα απ' την τελευταία ταινία.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για ATARI ST P106ST	4680	4200

RAINBOW ISLAND

Ενα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad P141AC	2650	2300
Δισκέτα για ATARI ST P141ST	4680	4200

ACE OF ACES

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad OP085AC	900	600
Κασέτα για Spectrum OP085SC	900	600
Κασέτα για Commodore OP085CC	900	600

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής: 20 ημέρες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________

ΤΚ ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ ________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

***Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.**

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ (PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

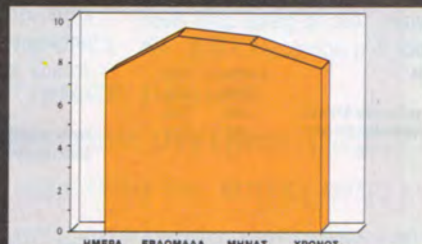
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

THE KILLING GAME SHOW

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	PSYGNOSIS



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Το ενδιαφέρον του παίκτη κορυφώνεται στη μέση περίπου. Αρκετά δυνατό.

Αρκετή λεπτομέρεια, γρήγορο scrolling, ομαλό animation
ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Πλούσια συλλογή από ηχητικά εφέ· το θέμα είναι καλό, αλλά μετά από λίγο κουράζει.
ΗΧΟΣ 92%

Παίζεται αρκετά εύκολα, είναι όμως κάπως εκνευριστικό όταν δεν μπορεί ο παίκτης να βρει τη σωστή διαδρομή.
GAMEPLAY 88%

Η Psygnosis έκανε, για μια ακόμη φορά, πολύ καλή δουλειά.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

Βρισκόμαστε αρκετά χρόνια μπροστά στο μέλλον, και οι άνθρωποι έχουν βαρεθεί τα συνηθισμένα παιχνίδια και προσπαθούν να διασκεδάσουν με ολογραφικά παιχνίδια. Αρχικά τα παιχνίδια αυτά ήταν διασκεδαστικά, αλλά σιγά-σιγά άρχισαν να γίνονται εξαιρετικά επικίνδυνα γι' αυτούς που θα αποφάσιζαν να λάβουν μέρος σ' αυτά. Το τελευταίο παιχνίδι του τύπου αυτού είναι το "Killing game show", το οποίο προβάλλεται από το κανάλι KGS και διαδραματίζεται σε 16 θανατηφόρους λάκκους που βρίσκονται σε οκτώ τεχνητά φεγγάρια.

Ο παίκτης είναι ένα εξαιρετικά περίεργο μηχανικό πλάσμα (μοιάζει με τη μύγα που πρωταγωνιστεί στο Venus), το οποίο έχει τη δυνατότητα να πυροβολεί, να κάνει άλματα και να μαζεύει και να χρησιμοποιεί αντικείμενα. Σκοπός του είναι να καταφέρει να δραπετεύσει από τους προαναφερθέντες λάκκους, σκαρφαλώνοντας στην κορυφή τους. Το σκαρφάλωμα γίνεται μέσω πλατφορμών και τοίχων, αλλά υπάρχουν και εμπόδια για τον ήρωά μας.

> Στην εποχή που τα τηλεοπτικά παιχνίδια δεν χαρίζουν δώρα...

Ενα πρώτο εμπόδιο είναι ένα σκούρο υγρό, το οποίο ανεβαίνει συνεχώς και, αν σας ακουμπήσει, θα χάσετε μια ζωή. Συνεπώς, δεν έχετε χρόνο για να χαζεύετε τα γραφικά ή οτιδήποτε άλλο. Ο δεύτερος εχθρός είναι τα "HALFs" ("Hostile Artificial Life Forms"), που δεν είναι τίποτε άλλο από εχθρικά όντα που προσπαθούν (με αρκετή επιτυχία συνήθως) να μειώσουν την ενέργειά σας. Η ενέργεια αυτή μπορεί να αναπληρωθεί αν μαζέψετε τις καρδούλες που εμφανίζονται, όταν καταστρέψετε μια ολόκληρη ομάδα από "HALFs". Υπάρχουν επίσης και οι "MUGs", που συμμετέχουν κι αυτοί στο "Killing Game Show", αλλά δεν σέβονται την αρχή του "καλώς αγωνίζεσθαι".

Εκτός όμως από όλα αυτά που είναι εναντίον σας, υπάρχουν και μερικά αντικείμενα που μοιάζουν με κοχύλια και είναι εξαιρετικά χρήσιμα. Πυροβολήστε τα και θα αποκαλύψουν διάφορα bonus icons (όπως three-way πυροβολισμούς, έξτρα ενέργεια κ.λπ.) ή κλειδιά που απενεργοποιούν μηχανισμούς ασφαλείας, εμφανίζουν πλατφόρμες, δίνοντάς σας πρόσβαση σε περιοχές που φαίνονταν απρόσιτες κ.ά. Το gameplay του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό, αν και μετά από λίγο γίνεται κάπως μονότονο. Ηχητικά εφέ υπάρχουν αρκετά, και το μουσικό θέμα είναι κι αυτό καλό. Τα γραφικά, τέλος, είναι σε υψηλά επίπεδα, όπως και το animation, αλλά θα ήταν καλό να φαίνεται ένα κάπως μεγαλύτερο κομμάτι της πίστας. Γενικά, το "Killing game show" είναι ένα αρκετά εθιστικό και σχετικά πρωτότυπο παιχνίδι, που θα σας χαρίσει αρκετές ευχάριστες ώρες.

• Κ. Βασιλάκης

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Το παιχνίδι αρχίζει εξαιρετικά εντυπωσιακά, με μια υπέροχη εισαγωγή (που κρατάει όμως αρκετή ώρα). Η συνέχεια δεν είναι το ίδιο καλή, αλλά πρόκειται σίγουρα για ένα αξιοπρεπές παιχνίδι. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί ότι, αφού χάσετε, θα δείτε ένα replay του παιχνιδιού που κάνατε.

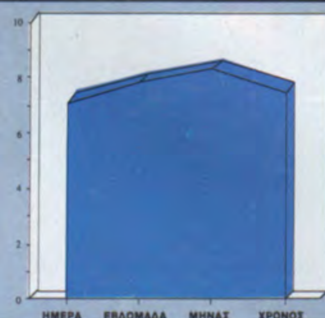
Α. Λεκόπουλος

RAN XEROX

ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
Η/Υ	AMIGA - ATARI ST
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	UBI SOFT



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια τυπική πορεία, ενός ενδιαφέροντος game



Εχουμε ωραία σχεδιασμένα sprites, αλλά το animation απέχει πολύ από το επιθυμητό αποτέλεσμα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 79%



Ενα καλό μουσικό θέμα υπάρχει, ενώ τα εφέ του παιχνιδιού περιλαμβάνουν τους θορύβους της πόλης και τα χτυπήματα.

ΗΧΟΣ 83%



Τα controls είναι εύκολα και ο παίκτης μπαίνει αμέσως στο πνεύμα του παιχνιδιού. Κανένα πρόβλημα.

GAMEPLAY 90%



Ενα καλοφτιαγμένο παιχνίδι που φιλοδοξεί να γίνει classic.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

Η UBI Soft είναι ένα γαλλικό software house που γνωρίζει μεγάλη επιτυχία. Το Ran Xerox είναι μια γαλλική σειρά cartoons που γνωρίζει κι αυτή αρκετή επιτυχία. Το παιχνίδι είναι βασισμένο σε αυτή τη σειρά. Αποστολή σας είναι να σώσετε για άλλη μια φορά τον πλανήτη μας. Αυτή τη φορά η ύπαρξη του κόσμου μας απειλείται από κάποια μικρόβια. Η προέλευσή τους είναι άγνωστη, προκαλούν όμως δύο τρομερά θανατηφόρες αρρώστιες. Χιλιάδες είναι τα θύματα μέχρι στιγμής - ακόμα και ο Πρόεδρος των ΗΠΑ υποφέρει. Το χειρότερο βέβαια είναι ότι, μέχρι στιγμής, δεν υπάρχει ελπίδα να βρεθεί το αντιβιοτικό, ούτε κάποιος τρόπος να απομακρυνθούν οι πάσχοντες. Σ' αυτό ακριβώς το σημείο αρχίζει να δρα ο ήρωάς μας. Πρέπει να βρει έναν τρόπο θεραπείας της ασθένειας, πρέπει να δώσει ελπίδα στους συνανθρώπους του, πρέπει να συμβάλει στην προσπάθεια διαιώνισης του είδους. Το ταξίδι του θα τον οδηγήσει από την Ρώμη στη Νέα Υόρκη, με τους δρόμους γεμάτους σκουπίδια και πράκτορες που θέλουν το κακό του. Οι πράκτορες είναι σταλμένοι από κάποιους μεγαλοκακοποιούς που έχουν συμφέροντα από την εξάπλωση της επιδημίας. Τώρα τι συμφέροντα είναι αυτά, άγνωστο. Ισως να ξέρουν το φάρμακο και να θέλουν να το πουλήσουν ακριβά αργότερα. Τέλος πάντων, το θέμα είναι ότι παρεμποδίζουν τις ενέργειές σας. Το Ran Xerox περιλαμβάνει τόσο arcade όσο και adventure κομμάτια. Τα κομμάτια της δράσης σας βάζουν να περπατήσετε στους "ανήσυχους δρόμους" (που τυχαίνει να είναι γεμάτοι σκουπίδια) αντιμετωπίζοντας τους κακούς που συναντάτε στο δρόμο σας, με γροθιές. Ταυτόχρονα, πρέπει να μαζεύετε οποιοδήποτε αντικείμενο κρίνετε ότι μπορεί να σας βοηθήσει να φέρετε σε πέρας κάποιες υποαποστολές. Στο adventure κομμάτι τώρα, ταξιδεύετε από τόπο σε τόπο, ψάχνοντας, και ελπίζοντας να ανακαλύψετε πολύτιμα tips που θα σας οδηγήσουν στην τελική λύση.

Μικρόβια, τρέξιμο και ψάξιμο. Πολύ ψάξιμο.

Ενα από τα ατού του παιχνιδιού είναι τα όμορφα γραφικά του - άλλωστε οι Γάλλοι έχουν παράδοση σε αυτόν τον τομέα. Εχουμε λοιπόν όμορφα και λεπτομερή sprites και καλά σκηνοθετημένα background graphics. Οι επιλογές των χρωμάτων είναι οι σωστές, αλλά το παιχνίδι υστερεί λίγο στον τομέα του animation με αποτέλεσμα ο φίλος μας να περπατάει σαν να υποφέρει από κάτι τι. Από την άλλη, έχουμε τον ήχο, μ' ένα πολύ καλό μουσικό κομμάτι και σωστά εφέ κατά τη διάρκεια των μαχών.

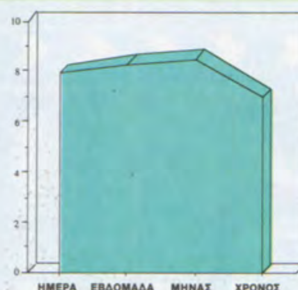
Μπορούμε πάντως να πούμε ότι το Ran Xerox είναι ένα παιχνίδι "all weather", αφού μπορεί να κρατήσει κοντά του τους φίλους τόσο των arcade, όσο και των adventure games. Μπορεί να σας πάρει μερικές μέρες να το μάθετε, αλλά μετά θα σας αρέσει.

• Α. Λεκόπουλος.

OPERATION HARRIER

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	US GOLD





Το Rotoscape δεν ευνοεί τα καλά γραφικά.
ΓΡΑΦΙΚΑ 70%

Ισχύει ό,τι και παραπάνω.
ΗΧΟΣ 70%

Εύκολο και διασκεδαστικό.
GAMEPLAY 80%

Όχι από τις καλύτερες στιγμές της US GOLD, αλλά πάντως ...καλό
ΓΕΝΙΚΑ 75%

Τα εχθρικά αεροσκάφη εθεάθησαν να απογειώνονται από το αεροπλανοφόρο "των άλλων", με κατεύθυνση τη δική σας περιοχή αναχαίτισης. Με αποφασιστικότητα αρπάζετε και ανοίγετε το σφραγισμένο φάκελο του Γενικού Επιτελείου με τις απόρρητες οδηγίες. "Χτυπήστε οποιονδήποτε στόχο εισχωρήσει πέρα από τις καθορισμένες συντεταγμένες". Σφίγγετε το μοχλό. Λίγα εκατοστά από το δάχτυλό σας, βρίσκεται το κουμπί πυροδότησης των αέρος-αέρος. Πατήστε το... και ο πόλεμος δεν θα αργήσει να ανάψει.

Το Operation Harrier είναι ένα μάλλον επίκαιρο παιχνίδι. Οδηγείτε ένα Harrier, ένα σκάφος με μοναδικές ικανότητες στους ελιγμούς. Σκοπός σας είναι είναι να εντοπίσετε εκείνο το αεροπλανοφόρο και να το βυθίσετε. Για να φτάσετε όμως μέχρι εκεί, θα πρέπει να τα βάλετε με την αφρόκρεμα της εχθρικής δύναμης: αεροπλάνα, κρυμμένες επίγειες βάσεις και ολόκληρο τον εχθρικό στόλο. Για να αντιμετωπίσετε καθένα από αυτά τα όπλα, θα χρειαστείτε αξιόλογες ικανότητες στρατηγικής και επιλογής όπλων.

Πυροβολήστε ό,τι κινείται

Το Operation Harrier είναι κατασκευασμένο με την τεχνική Rotoscape, ένα σύνολο από ρουτίνες που είχε χρησιμοποιηθεί και στην κατασκευή του Rotox. Τώρα όμως έχουν προστεθεί και τρισδιάστατα στοιχεία, ώστε να βλέπετε το αεροπλάνο να "βουτά" ή να "σκαρφαλώνει". Το σκάφος που ελέγχετε στέκεται στο κέντρο της οθόνης και ολόκληρος ο κόσμος "γυρίζει" γύρω του, δίνοντάς σας την εντύπωση ότι κινείστε. Ο χειρισμός είναι πάρα πολύ απλός. Οι αποστολές σας έχουν πάντα ένα κύριο στόχο που πρέπει να εξολοθρευθεί. Οι επίγειοι στόχοι μερικές φορές είναι πιο δύσκολοι από τους εναέριους, όσο κι αν σας φαίνεται περίεργο. Τα διάφορα όπλα που κουβαλάτε είναι εύκολο να χρησιμοποιηθούν, αλλά δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τον τρόπο που στοχεύετε.

Τα γραφικά και ο ήχος του Op. Harrier δεν είναι και τα καλύτερα που υπάρχουν στην Amiga. Αυτό βέβαια είναι το κύριο μειονέκτημα της τεχνικής Rotoscape, η οποία προσφέρει ευελιξία, αλλά λίγα χρώματα. Υπάρχουν αρκετές "intergame" σκηνές (από αυτές που είναι περισσότερο για "φιγούρα"), αλλά δεν καταφέρνουν να προσθέσουν πολλά πράγματα στην αισθητική του game. Γενικά όμως είναι ένα ευχάριστο παιχνίδι, εύκολο στο χειρισμό και όχι εκνευριστικό στα πρώτα τουλάχιστον επίπεδα. Χωρίς να γίνει το αγαπημένο σας, θα σας χαρίσει κάποιες ευχάριστες στιγμές.

• Γ. Κυπαρίσσης

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Δεν νομίζω τελικά ότι αυτό το Rotoscape σύστημα είναι τόσο ευφυές. Θα προτιμούσα κάτι περισσότερο shoot' em up, με καλύτερα γραφικά και ήχο. Amiga είναι αυτή, έχουμε απαιτήσεις!

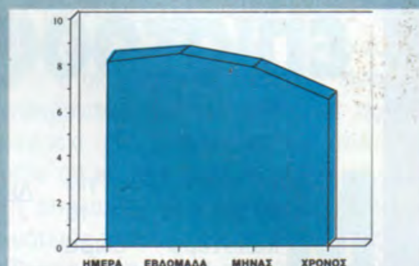
Δ. Παυλής

SAINT DRAGON

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	STORM



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά μετά ξεθωριάζει σιγά-σιγά.

Αξίζουν την προσοχή σας. Οχι βέβαια και να χαζεύετε...
ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Πολύ άνω του μετρίου.
ΗΧΟΣ 85%

Οχι σαν το R-Type, αλλά... περίπου.
GAMEPLAY 70%

Πρέπει να διαθέτετε joystick και γερά νεύρα.
ΓΕΝΙΚΑ 85%

Η μεταφορά του πολύ επιτυχημένου ομώνυμου coin-op ήταν κάτι που αναμενόταν από καιρό. Απλά, έπρεπε, όπως πάντα, να βρεθεί αυτός που θα το κάνει. Τελικά, την ευθύνη ανέλαβε η Storm, η οποία παρουσίασε ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι.

Ο σκοπός σας είναι ο κλασικός σκοπός ενός shoot 'em up: φτάστε στο τελευταίο level, αν μπορείτε. Ανάμεσα σε σας και στη νίκη στέκονται επίπεδα οριζόντιου scrolling, γεμάτα από όντα που έχουν τις μορφές ζώων. Κι εσείς όμως δεν ελέγχετε τίποτε άλλο από ένα μεταλλικό δράκοντα, εφοδιασμένο με μια θανατηφόρα φλογερή ανάσα, έτοιμο να καρβουνιάσει οτιδήποτε εμποδίσει το δρόμο του. Κατά τη διάρκεια της αποστολής σας, μπορείτε να μαζέψετε διάφορα "έξτρα", τα οποία θα ενισχύσουν το οπλικό σας σύστημα. Ετσι καλά θα κάνετε να έχετε τα μάτια σας τέσσερα για επιταχυντές, lasers διαφόρων τύπων, ασπίδες και όλα τα συναφή. Ολα αυτά τα κάνετε για να βρεθείτε τελικά τετ-α-τετ με τις γιγάντιες διαστημικές αγελάδες που φρουρούν την πόρτα για το επόμενο level. Εκεί θα χρειαστείτε οπωσδήποτε τη βοήθεια της άτρωτης ουράς του δράκοντά σας, αλλά έχετε το νου σας για πονηρές βολές, που εκτοξεύονται κατευθείαν στο κεφάλι σας, γιατί εκεί είναι και το αδύνατό σας σημείο.

> Ενα δυνατό και συναρπαστικό shoot 'em up

Καλά όλα αυτά τα σχετικά με την υπόθεση· αλλά ας δούμε και λίγο τα "τεχνικά" χαρακτηριστικά. Κατ' αρχήν θα πρέπει να πούμε ότι το conversion είναι πολύ καλό σε γενικές γραμμές. Τα γραφικά είναι σχεδόν τα ίδια, τα sprites θαυμάσια και το background ποιοτικό και λεπτομερές. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης προσεγμένα, στην Amiga τουλάχιστον, ενώ μια τεχνική που λέγεται random access επιτρέπει να φορτώνεται η επόμενη πίστα, ενώ εσείς ακόμη παίζετε στην προηγούμενη. Γενικά δηλαδή έχετε μπροστά σας ένα καλό conversion. Αν προτιμάτε τα μεταλλικά ζώα από τα πολύπλοκα διαστημόπλοια, τότε Saint Dragon.

• Γ. Κυπαρίσσης

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Κάτι που δεν σας είπε ο Γιώργος είναι ότι το καλό αυτό conversion είναι ένα πολύ δύσκολο παιχνίδι. Με άλλα λόγια, ο δείκτης δυσκολίας είναι λίγο μεγαλύτερος από τον κανονικό.

Κ. Βασιλάκης

ADVENTURE

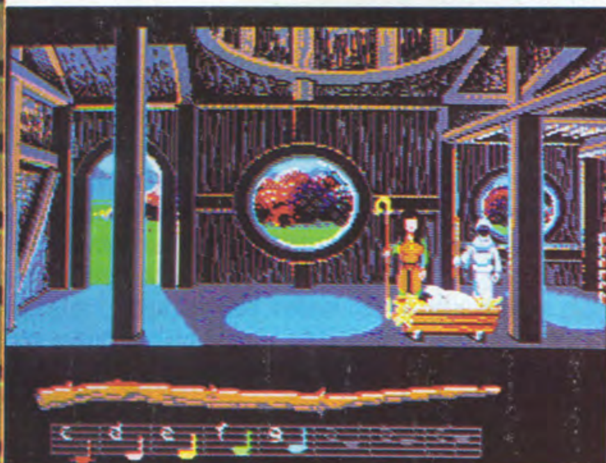
"LOOM" ή η εκπληκτική επιστροφή του Brian Moriarty

Μια και μιλάμε για δώρα, ένα από τα καλύτερα δώρα στον εαυτό σας ή σ' ένα φίλο σας αυτές τις μέρες, αν δεν έχετε άλλες ανάγκες, είναι ένα adventure! Μην ξεχνάτε ότι ήδη κυκλοφορούν το LOOM της Lucasfilm, το OPERATION STEALTH της Delphine, το FINAL BATTLE της Image Work, η συνέχεια του Legend of the Sword, το WONDERLAND της Magnetic Scrolls, ενώ αυτές τις μέρες πρέπει να κυκλοφορήσουν και το THE SECRETS OF THE MONKEY ISLAND της Lucasfilm, το KING'S QUEST V, το HERO'S QUEST II, το SPACE QUEST IV και το KEEPING UP WITH JONES της Sierra, τα RISE OF THE DRAGON και HEART OF CHINA της Dynamix. Επίσης, ήδη κυκλοφορούν το ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK και το THE SEARCH FOR THE KING από την Accolade. Με το τελευταίο ήδη γίνεται χαμός. Το σύστημά του είναι ακριβώς ίδιο με της Sierra και πολλοί λένε ότι είναι ακόμη καλύτερο. Χειρίζεσαι τον Les Manley, ένα χαρακτήρα που θυμίζει πολύ τον τρομερό Larry και προσπαθείς να βρεις ποιος είναι ο βασιλιάς. Ορισμένοι λένε ότι είναι ο Elvis, αλλά ποιος ξέρει. Αν σημειώσετε ότι μια τηλεοπτική εταιρία θα δώσει στον πρώτο που θα βρει το βασιλιά 1.000.000 δολάρια, ναι διαβάζετε σωστά!, τότε καταλαβαίνετε γιατί γίνεται ο χαμός αυτός. Να δούμε πότε θα το δούμε κι εμείς εδώ. Κυκλοφορούν όμως και δύο εκπληκτικά arcade-adventures, τα IMMORTAL της Electronic Arts και CADAVER της Mirrorsoft. Καλά, μη φωνάζετε, δεν είναι της απολύτου αρμοδιότητάς μου, αλλά είναι εκπληκτικά. Μια και το στοιχείο του adventure είναι πολύ ισχυρό σ' αυτά, δικαιούμαι να εκφράσω ένα λόγο. Ειδικά το πρώτο είναι φανταστικό και σίγουρα θα δημιουρ-

Δεκέμβριος. Μήνας των ευχών, των γιορτών και των δώρων. Μοναδική ευκαιρία, λοιπόν, να παρουσιάσουμε μία περιπέτεια που έχει έντονο χριστουγεννιάτικο χρώμα. Με μουσική υπόκρουση θαυμάσια κομμάτια του Τσαϊκόφσκι, με εκπληκτικά γραφικά και κίνηση σαν μια γνήσια κινηματογραφική ταινία, με το πιο πρωτότυπο σενάριο που έχει παρουσιαστεί ως τώρα, το LOOM είναι ένα στολίδι, ένα μικρό έργο τέχνης, ένα πραγματικά χριστουγεννιάτικο παραμύθι στο χώρο της φαντασίας και των adventures. Εγώ, από τη μεριά μου, εύχομαι σ' όλους σας καλές γιορτές και ιδιαίτερα στον αρχισυντάκτη μας τον Χρήστο Κυριακό που γιορτάζει, αλλά και στους άλλους φίλους, τον Αντώνη Λεκόπουλο, τον Δημήτρη Παυλή, τον Γιώργο Κυπαρίσση και τον Κώστα Βασιλάκη, που έχουν καταφέρει να δημιουργήσουν μια πραγματικά μοναδική συντακτική ομάδα.

Viva`! Pixel!!

• του Αντρέα Τσουρινάκη



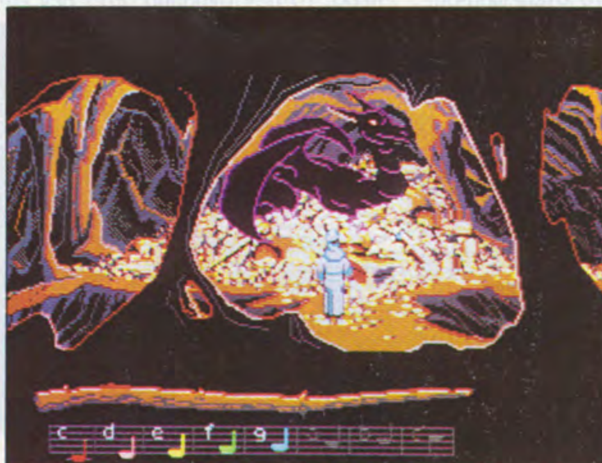


γήσει μια νέα γενιά παιχνιδιών στους 16μπιτους. Μην τα χάσετε με τίποτα. Ενώ στην Αγγλία παραμιλάνε με το εκπληκτικό Wonderland, για το οποίο ήδη έχουμε μιλήσει, στην Ευρώπη έχουν πάθει στην κυριολεξία πλάκα με το CORPORATION. Ηδη πούλησε μόνο την πρώτη εβδομάδα στην Amiga 9.500 τίτλους. Οι ειδικοί ισχυρίζονται ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι από την εποχή του Dungeon Master. Ο Λεκόπουλος πρόλαβε και του έκανε ήδη special review, έτσι για να δείτε τι πάει να πει PIXEL, αλλά ο ίδιος έχει κολλήσει με το NEUROMANCER, γνωστό από το αντίστοιχο βιβλίο. Ο Χρήστος Κυριακός έχει τρελαθεί με το LEGEND OF FAIRGHAIL, ένα πολύ δύσκολο rolle-playing adventure, το οποίο περιλαμβάνει οκτώ φυλακές και δύο κόσμους. Μη βιαστείτε να πείτε τίποτα, γιατί σας πληροφορώ ότι κάθε φυλακή έχει πάνω από 1.000 δωμάτια!!! Προβλέπω να το τελειώνει γύρω στα εξήντα του. Καιρός όμως να δούμε πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας, το εκπληκτικό LOOM.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τι να πει κανείς για τον Brian Moriarty, έναν από τους καλύτερους προγραμματιστές της Infocom, υπεύθυνο για μερικές από τις μεγαλύτερές της επιτυχίες, όπως τα περίφημα WISHBRINGER, TRINITY και BEYOND ZORK. Οταν η Infocom πουλήθηκε στην Activision, ο Brian Moriarty ήταν ο πρώτος που έφυγε από την εταιρία. Πήγε στη Lucasfilm και αμέσως έκλεισαν συμφωνία για την παραγωγή του LOOM. Την ιδέα την είχε από τότε. Του πήρε κοντά έναν ολόκληρο χρόνο για να την επεξεργαστεί με το σύστημα της Lucasfilm. Για την έκδοσή του, συνεργάστηκαν περίπου 45 άνθρωποι! Και επιτέλους το LOOM, το πιο πρωτότυπο adventure που έχουμε δει ως τώρα, κυκλοφόρησε. Στο Loom παίρνετε το μέρος του Bobbin Threadbare, ενός δεκαεπτάχρονου αγοριού, σ' ένα φανταστικό κόσμο στο χείλος της αποκάλυψης. Σ' αυτόν τον κόσμο κυριαρχούν διάφορες συντεχνίες, όπως αυτές των υφαντουργών, των σιδηρουργών, των υαλουργών κ.λπ. Ο Bobbin είναι ένα ανεκπαίδευτο ακόμη μέλος της συντεχνίας των υφαντουργών και όταν ξεκινά η περιπέτεια, δεν ξέρεις σχεδόν τίποτα για το τι θα επακολουθήσει. Εκτός και εάν ακούσεις σ' ένα στρερεοφωνικό την κασέτα που συνοδεύει την περιπέτεια. Εδώ είναι μία ακόμη μεγάλη πρωτοτυπία του Loom. Ακούγοντάς την, μαθαίνεις όλα όσα πρέπει να ξέρεις, όλα όσα θα συμβούν στην περιπέτεια, έτσι ώστε να αποκτήσεις μια ολοκληρωμένη εικόνα για το τι θα συναντήσεις αργότερα και ποιος είναι ο σκοπός σου. Χωρίς να είναι υποχρεωτικό, για να παίξετε την περιπέτεια, σας συνιστώ να την ακούσετε οπωσδήποτε. Είναι μια μοναδική απόλαυση, ένας υπέροχος συνδυασμός μουσικής και αφήγησης. Εξερευνώντας στην αρχή το νησί(;), θα μάθετε τα πρώτα γεγονότα που σας αφορούν. Θα βρείτε το distaff, ένα παράξενο μαγικό μουσικό ραβδί, του οποίου η σωστή χρήση θα σας επιτρέψει να ολοκληρώσετε το σκοπό σας. Ας παρακολουθήσουμε όμως λίγο από την ιστορία του. Κατεβαίνοντας στο χωριό και μπαίνοντας στην πιο αριστερή σκηνή, παρακολουθείς μία αρκετά αποκαλυπτική συζήτηση μεταξύ των πρεσβυτέρων της συντεχνίας σου. Μιλάει πρώτος ο Dame Hetchel: "Δεν έχω να απολογηθώ για τίποτα, πρεσβύτερε Atropos. Οι πράξεις μου μιλάνε μόνες τους". "Δεν έχεις να απολογηθείς για τίποτα; Δεν νιώθεις ούτε την ελάχιστη τύψη συνείδησης; Μα

ΕΤΑΙΡΙΑ: Lucasfilm Games
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: Atari ST, Amiga, IBM, IBM συμβατοί
ΤΥΠΟΣ: mouse-driven 3-D animated graphic adventure





αυτή η προκλητική περιφρόνηση είναι ανυπόφορη. Γιατί παρέβης τις εντολές μας Hetchel; Μέχρι τώρα υποστήριζες τους κανονισμούς του μέλους της συντεχνίας κατά γράμμα. Πες μας τι σκέπτεσαι;"

Ο Hetchel απαντά: "Το αγόρι πρέπει να μάθει την αλήθεια για τη γέννησή του, πρεσβύτερε Clothos. Το ταλέντο του είναι έτοιμο να αναδειχτεί. Σύντομα θα μπορεί να χειρίζεται τη δύναμη της ύφανσης, άσχετα με το αν εμείς τον βοηθήσουμε ή όχι. Ας τολμήσουμε να μην εγκαταλείψουμε τον Bobbin τώρα". Και οι άλλοι: "Επίμονε γεροηλίθιε! Τα μυστικά που αποκαλύπτεις στο γιο της Cygna, μπορεί να στραφούν εναντίον μας. Αυτός είναι ο λόγος που η εκπαίδευσή του απορρίφτηκε από το συμβούλιο". "Αρκετά Lachesis. Δεν υπάρχει λόγος να εξηγήσουμε την απόφασή μας". Και γυρνώντας στον Hetchel: "Με θλίβει να βλέπω τα τόσα χρόνια των πιστών σου υπηρεσιών να καταλήγουν σ' αυτή την ντροπή. Αλλά οι επιθυμίες των πρεσβύτερων δεν αμφισβητώνται. Αυτός είναι ο τελευταίος κανόνας-υποχρέωση του μέλους της συντεχνίας. Αλλος ένας από τους μαθητές σου, η Lady Cygna, έμαθε το τρομερό κόστος της ατιμίας σ' αυτό το δωμάτιο δεκαεπτά χρόνια πριν. Θα ήταν καλύτερα να είχες λάβει υπόψη σου εκείνο το μάθημα". Μπροστά στα έκπληκτα μάτια σου βλέπεις τους πρεσβύτερους να μετατρέπουν τον Hetchel σ' έναν κύκνο, και τελικά αυτός να γίνεται ένα αυγό κύκνου. Ταυτόχρονα, ένας τεράστιος κύκνος μπαίνει στο δωμάτιο και με μια απίστευτη δύναμη να μετατρέπει τους άλλους σε κύκνους και να φεύγουν όλοι μαζί. Τώρα πάρε το μαγικό-μουσικό ραβδί, άνοιξε το αυγό και θα μάθεις όλα τα υπόλοιπα που αφορούν το μέλλον της συντεχνίας σου, αλλά και το δικό σου. Πρέπει οπωσδήποτε να βρεις τους κύκνους που έφυγαν!

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ – ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Loom είναι, κατά τη γνώμη μου, εκπληκτικά, με πολλές σκηνές να ξεπερνούν και τις καλύτερες στιγμές των περιπετειών της Sierra, που τόσο τη θαυμάζετε για τα γραφικά της. Υπέροχα σχεδιασμένοι χώροι, όμορφοι χαρακτήρες και εκπληκτικοί στην κυριολεξία χρωματισμοί δημιουργούν μια μοναδική ενότητα. Αν σ' αυτά προσθέσετε και τις εντυπωσιακότατες, κινηματογραφικού επιπέδου, σκηνές που παρεμβάλλονται μέσα στην περιπέτεια μ' εκπληκτικό animation, τότε σίγουρα έχουμε την καλύτερη ως τώρα περιπέτεια στον τομέα αυτό. Τα γραφικά στηρίζονται στην τεχνική του scrolling, καθώς πλησιάζεις στην άκρη της εικόνας, σ' αντίθεση με τις στατικές οθόνες της Sierra. Η ταχύτητα κίνησης επίσης είναι καλύτερη, προσθέτοντας έτσι στο τελικό αποτέλεσμα. Ποιες να πρωτοαναφέρουμε; Αυτές με την είσοδο του κύκνου στην αίθουσα του Loom στην αρχή, αυτές στη φωλιά του δράκου, οι εκπληκτικές σκηνές με τον ερχομό του Chaos, αλλά και αυτές με το σχισμένο στερέωμα-ουρανό στο τέλος είναι πραγματικά καταπληκτικές, σχεδόν ανεπανάληπτες. Ο χειρισμός του αποτελεί μία ακόμη πρωτοτυπία, μια και είναι το πρώτο adventure όπου δεν τυπώνεις τίποτα, αλλά και ούτε χρησιμοποιείς διάφορα icons ή έτοιμες εντολές. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Η οθόνη χωρίζεται σε τρία κύρια μέρη. Το πρώτο και το μεγαλύτερο είναι το animation window. Ολη η δράση εκτυλίσσεται σ' αυτό λειτουργώντας σαν το μάτι μιας κινηματογραφικής κάμερας των διάφορων τοποθεσιών ή των οθονών όπου κινείται ο Bobbin. Το δεύτερο είναι το Distaff, το μαγικό δηλαδή μουσικό ραβδί των πρεσβυτέρων (Elders), το οποίο αναπαρίσταται γραφικώς στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης, από τη στιγμή που το πάρετε φυσικά. Το μαγικό αυτό ραβδί αποτελείται από οκτώ διαφορετικές νότες, η γνώση των οποίων σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε διάφορα μουσικά κομμάτια (drafts), τα οποία είναι απαραίτητα για την επίτευξη του σκοπού σας. Σημειώστε εδώ ότι, αν παίζετε την περιπέτεια στο standard ή στο practice επίπεδο, κάτω ακριβώς από το μουσικό αυτό ραβδί εμφανίζεται και ένα πεντάγραμμο, το οποίο περιέχει τις οκτώ αυτές νότες. Είναι φωτισμένες, ενεργοποιημένες, στην αρχή μόνο τρεις και σιγά-σιγά πρέπει να μάθετε και τις υπόλοιπες. Αυτό διευκολύνει στο ότι μπορείτε να παίζετε τα διάφορα μουσικά κομμάτια κατευθείαν από το πεντάγραμμο αυτό. Στο expert όμως επίπεδο, το πεντάγραμμο αυτό δεν εμ-





φανίζεται, άρα πρέπει να διαθέτετε πολύ καλό μουσικό αυτί για να καταλαβαίνετε ποιες νότες είναι με το που ακούτε απλά το αντίστοιχο κομμάτι. Εδώ πρέπει να σημειώσω ότι η εταιρία λέει πως στο expert επίπεδο έχει προσθέσει προς το τέλος μια σκηνή, η οποία δεν υπάρχει στα άλλα επίπεδα. Εγώ όμως, παρόλο που το τέλειωσα και σ' αυτό το επίπεδο, τέτοια σκηνή δεν πρόσεξα, εκτός αν μου διέφυγε. Το τρίτο μέρος της οθόνης είναι το icon box, στο κάτω δεξί μέρος. Οταν ο κέρσορας ακουμπήσει κάτι στην οθόνη - το οποίο μπορεί, μ' οποιονδήποτε τρόπο, να χρησιμοποιηθεί - τότε αυτό εμφανίζεται στο icon box. Για να εξετάσεις ή να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο, κάνεις τα εξής:

Πήγαινε το βέλος του mouse πάνω στο αντικείμενο και κάνε διπλό κλικ πάνω στο αντικείμενο ή κάνε απλό κλικ, αλλά αυτή τη φορά στο icon box που δείχνει το αντικείμενο αυτό. Μερικά αντικείμενα εξετάζοντάς τα θα σας δώσουν ένα μουσικό κομμάτι (draft). Ο Bobbin πρέπει να στέκεται δίπλα σ' ένα αντικείμενο για να το εξετάσει ή να το χρησιμοποιήσει. Αυτό θα το αντιληφθείτε από το γεγονός ότι μόνο όταν βρίσκεστε δίπλα σ' ένα αντικείμενο, το όνομά του θα εμφανίζεται στο icon box. Για να βγάλεις ένα αντικείμενο από το icon box, πάτα το πλήκτρο escape. Σημειώστε επίσης ότι οι νότες που χρησιμοποιεί το μαγικό ραβδί έχουν τις εξής αντιστοιχίες με το πληκτρολόγιο, δηλαδή μπορούν να παιχτούν και απευθείας από αυτό. Η πρώτη με το γράμμα C ή τον αριθμό 1, η δεύτερη με το γράμμα D ή με το 2, η τρίτη με το E ή το 3, η τέταρτη με το F ή το 4, η πέμπτη με το G ή το 5, η έκτη με το A ή το 6, η έβδομη με το B ή το 7 και η όγδοη με τα SHIFT+C ή το 8. Για να κάνετε SAVE ή RESTORE, πατάτε το πλήκτρο F5, αλλά μόνο όταν ο κέρσορας έχει εμφανιστεί. Για να περάσετε απευθείας οποιαδήποτε από τις, πολλές - κινηματογραφικού χαρα-



κτήρα - σκηνές που έχει, πατάτε το πλήκτρο ESCAPE. Εδώ είναι μία ακόμη υπεροχή από τις αντίστοιχες της Sierra, οι οποίες και πιο αργές είναι, αλλά και δεν υπάρχει τρόπος να τις υπερπηδήσεις αν δεν θέλεις να τις δεις. Με το F8 κάνεις RESTART, ενώ η εντολή PAUSE αντιστοιχεί στο πάτημα μια φορά της SPACE BAR. Πολύ άμεσο και εξυπηρετικό. Το πλήκτρο F6 ελέγχει τον ήχο. Πατώντας το μία φορά απενεργοποιεί τη γενικότερη μουσική, με τη δεύτερη φορά απενεργοποιείται και ο ήχος επιμέρους σκηνών. Μ' ένα τρίτο πάτημα, όλα έρχονται κανονικά. Με το πλήκτρο F7 ενεργοποιείς ή σταματάς το background animation. Τέλος, μπορείς να αυξήσεις ή να ελαττώσεις την ταχύτητα των μηνυμάτων στην οθόνη με τα πλήκτρα > και < αντίστοιχα, να εγκαταλείψεις με τα πλήκτρα Alternate και X. Πώς παίζετε ένα μουσικό κομμάτι; Ξέροντας ήδη ένα τέτοιο, κάντε διπλό κλικ σ' ένα αντικείμενο πάνω στο οποίο θέλετε να ενεργοποιήσετε το draft αυτό. Περιμένετε τον Bobbin να σταθεί δίπλα στο αντικείμενο αυτό, να εμφανιστεί το όνομά του στο icon box και τότε πατήστε μία-μία τις νότες που θέλετε, είτε με το mouse είτε με το πληκτρολόγιο. Για τη μουσική του τι να πω; Δεν είμαι εγώ αυτός που θα κρίνει τον Τσαϊκόφσκι. Το μόνο που έχω να πω είναι ότι η μεταφορά της μουσικής είναι εκπληκτική, γεγονός που κάνει το Loom μια πραγματικά ηχητική απόλαυση. Μακάρι και άλλες εταιρίες να ακολουθήσουν το παράδειγμα της Lucasfilm και να είχαμε περισσότερη κλασική μουσική μέσω των οθονών μας. Σίγουρα πάντως, το Loom διεκδικεί αυτοδικαίως τον τίτλο του πιο επιτυχημένου μουσικού παιχνιδιού που έχει εμφανιστεί ως τώρα, λόγω της διπλής του λειτουργίας. Εχει εκπληκτικό μουσικό υπόβαθρο, αλλά και στηρίζει ολόκληρη τη λειτουργία του πάνω στη μουσική. Οντως εκπληκτικό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Loom είναι απόλυτα πειστική, στηριγμένη στο πολύ καλό της σενάριο που σιγά-σιγά ξεδιπλώνει το μύθο του, ανοίγοντάς μας το φανταστικό κόσμο των συντεχνιών. Ολα είναι φτιαγμένα για να αναδεικνύουν τη φανταστική ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Τα γραφικά, τα χρώματα, οι πολύ καλοδουλεμένοι διάλογοι, που δεν αφήνουν τίποτα ανεξιχνίαστο, οι εκπληκτικές ενδιάμεσες - κινηματογραφικού επιπέδου - σκηνές, η πρωτότυπη μουσική δράση της περιπέτειας, τα πάντα λειτουργούν ώστε η περιπέτεια να σε αφομοιώνει, να σε κάνει αναπόσπαστο τμήμα της. Η δράση της στηρίζεται σε μια βασική αρχή. Σ' αυτή την περιπέτεια δεν πρόκειται να σκοτωθείς ποτέ. Η περιπέτεια είναι φτιαγμένη έτσι, ώστε να είναι πολύ φιλική προς το χρήστη, είναι φτιαγμένη για να την τελειώσεις. Οπως λένε και οι προγραμματιστές της, δεν θέλανε μια περιπέτεια που θα φτάσεις σ' ένα σημείο και μετά θα την αφήσεις για διάφορους λόγους. Κυρίαρχη επιδίωξή τους είναι ο χρήστης να απολαύσει το Loom. Ξεκινώντας, κατέβα κάτω στο χωριό της συντεχίας σου. Μέσα θα βρεις τρεις ταπετσαρίες-χαλιά, που θα σου πουν τα πρώτα πράγματα γύρω από το τι συμβαίνει στην περιπέτεια. Βρες τους πρεσβύτερους, παρακολούθησε το τι γίνεται και μετά πάρε το μαγικό-μουσικό ραβδί. Εδώ είναι που η περιπέτεια ξεκινάει πραγματικά. Ανοιξε το αυγό του κύκνου, για να μάθεις ουσιαστικά τι πρέπει να κάνεις. Μετά φύγε και πήγαινε στην πιο δεξιά σκηνή, αυτή του Hetchel.

Εδώ θα μάθεις αρκετά πράγματα, αναπτύσσοντας σημαντικά την εμπειρία σου. Ουσιαστικά, η δράση στο Loom στηρίζεται πάνω σ' αυτό, δηλαδή στο πώς σιγά-σιγά θα αποκτάς όλο και περισσότερη εμπειρία. Αυτή εξαρτάται από το πόσο πιο πολλά μουσικά κομμάτια μαθαίνεις. Οσο προχωράς, τόσο θα μαθαίνεις κι άλλες νότες, πέρα από τις τρεις αρχικές, έτσι ώστε θα μπορείς να παίζεις όλο και πιο σύνθετα μουσικά κομμάτια (drafts). Αυτά περιέχονται μέσα στο Book of Patterns που συνοδεύει το manual της περιπέτειας. Φυσικά, αυτό το βιβλίο περιέχει και άλλα drafts, τα οποία δεν θα σου χρειαστούν στην εξέλιξη της περιπέτειας. Ας δούμε όμως τα μουσικά κομμάτια που θα σου χρειαστούν στην περιπέτεια. Προκαταρκτικά, να πούμε ότι οι νότες τους είναι random, δηλαδή αλλάζουν κάθε φορά που παίζεις το παιχνίδι. Αρχικά υπάρχει το OPENING. Είναι το πρώτο που μαθαίνετε σ' ένα μη έμπειρο spellweaver. Μετά είναι το DYEING, το STRAW INTO GOLD, το HEALING, το NIGHT VISION, το REFLECTION, το TERROR, το INVISIBILITY, το TWISTING, το SLEEP, το SILENCE, το EMPTYING, το SHARPENING και, τέλος, το draft των draft, αυτό που ήταν γνωστό σ' ελάχιστους, γιατί απαιτεί πολύ μεγάλη εμπειρία. το TRANSCENDENCE. Εδώ προσέξτε κάτι πολύ σημαντικό. Τα περισσότερα draft έχουν και τα αντίθετά τους. Αν π.χ. το draft που αντιστοιχεί στο "ανοίγω" είναι E,C,E,D, τότε το αντίθετό του, δηλαδή το D,E,C,E, είναι το draft "κλείνω". Ή αν το F,D,D,E είναι το draft "τυλίγω", τότε το E,D,D,F είναι το "ξετυλίγω". Ιδιαίτερα χρήσιμο στον ανεμοστρόβιλο και στο τυλιγμένο μονοπάτι. Εξαίρεση αποτελούν τα λεγόμενα κυκλικά drafts. Αν δηλαδή ένα draft είναι A,D,D,A, φυσικό είναι να μην υπάρχει αντίθετο, μια και είναι ίδιο είτε διαβαστεί από την αρχή είτε διαβαστεί από το τέλος. Οι γρίφοι του δεν είναι δύσκολοι, ουσιαστικά δεν πρόκειται να κολλήσεις πουθενά, γι'



αυτό δεν πρόκειται να αναφερθώ ιδιαίτερα σ' αυτούς. Προσέξτε μόνο δύο. Το invisibility draft λειτουργεί αν το ενεργοποιήσεις πάνω στους άλλους. Ετσι, αυτοί δεν θα μπορούν να σε δουν. Και, τέλος, δραπετεύοντας από τη σπηλιά του δράκου, στη λίμνη, κάντε οπωσδήποτε examine. Θα μάθετε το reflection draft, με τη σωστή χρήση του οποίου θα μπείτε στο κάστρο των σιδηρουργών. Το LOOM είναι μια εκπληκτική περιπέτεια. Είναι σίγουρα η πιο πρωτότυπη που έχει εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια, σ' όλους τους τομείς. Κύρια στο σενάριο, στο χειρισμό και στη δράση. Η μουσική της είναι μαγεία, τα γραφικά της και η κίνησή τους ξεπερνούν όλα τα στάνταρ. Δύσκολα νομίζω θα εμφανιστεί σύντομα άλλη περιπέτεια που να το ξεπερνάει. Κι αυτό γιατί LOOM σημαίνει και είναι πρωτοπορία. Μη χάσετε την ευκαιρία να το απολαύσετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, μια νύμφη έρχεται και σου μεταφέρει ένα μήνυμα. Οι πρεσβύτεροι σε περιμένουν στο συμβούλιό τους. Κατέβα στο χωριό, πηγαίνοντας όλο αριστερά, και μπες στην πιο αριστερή σκηνή. Μέσα θα δεις τρία χαλιά ταπετσαρίες στον τοίχο. Εξέτασέ τα ένα-ένα.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ:	10
ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΚΙΝΗΣΗ:	10
ΜΟΥΣΙΚΗ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	9

Μετά προχώρησε δεξιά κα παρακολούθησε προσεκτικά τα όσα συμβαίνουν. Οταν όλα τελειώσουν, πάρε την distaff. Εξέτασε το Loom. Μαθαίνεις το draft TRANSCENDENCE, αλλά δεν έχεις ακόμη τις κατάλληλες γνώσεις να το παίξεις. Εξέτασε το αυγό. Μαθαίνεις το draft OPENING. Κάνε αυτό το draft πάνω στο αυγό.

Ανοίγει και μαθαίνεις ουσιαστικά τι πρέπει να κάνεις. Τώρα βγες έξω και πήγαινε στην πιο δεξιά σκηνή. Είναι η σκηνή του Hetchel. Πήγαινε στο τραπέζι και πάρε το Book of patterns (αυτό που είναι στις οδηγίες). Εξέτασε το φλασκί. Μαθαίνεις το draft EMPTYING. Ούτε γι' αυτό όμως έχεις ακόμη τις κατάλληλες γνώσεις. Εξέτασε το καζάνι. Μαθαίνεις το draft DYEING. Στο wool πάνω από το καζάνι κάνε το αντίστροφο του draft. Αλλάζεις το χρώμα. Κάνε το ίδιο και στο cloth rack. Πήγαινε στο wool που είναι στο καλάθι. Κάνε πρώτα το draft dyeing και το κάνεις πράσινο. Τώρα εξέτασέ το. Μισείς το πράσινο χρώμα. Κάνε το αντίστροφο draft και ξανάλλαξέ του το χρώμα σε άσπρο. Βγες έξω και πήγαινε όλο αριστερά στην αποβάθρα. Εξέτασε ένα γλάρο. Σου παίζει το draft opening που ήδη έχεις μάθει. Κάνε το draft αυτό στο όστρακο (calm). Ο γλάρος θα φάει το εσωτερικό του. Φύγε και πήγαινε στο νεκροταφείο. Βλέπεις τέσσερα δέντρα με αντίστοιχες κουφάλες. Οι τρεις είναι γεμάτες. Ακούς μόνο τις τρεις νότες. Προχώρησε αριστερά και βλέπεις την τέταρτη κουκουβάγια. Πώς θα την πας στη φωλιά της; Αριστερά στα αγκάθια βλέπεις μια κίνηση. Πήγαινε κοντά και εξέτασέ τα. Ενας λαγός ξεπηδά και η κουκουβάγια τον πιάνει και τον πάει στη φωλιά της. Πήγαινε στον τάφο και εξέτασέ τον. Είναι της μητέρας σου και περιέχει ένα πολύ σημαντικό hint για το πώς να φύγεις από το νησί. Τώρα πήγαινε πίσω στα δέντρα και εξέτασε μια κουφάλα. Μαθαίνεις το draft NIGHT VISION. Γύρνα στο χωριό και... Η συνέχεια επί της οθόνης. ■

Χωρίς joystick

dPaint ST

Μέχρι τώρα, κοιτούσατε με μάτια γεμάτα ζήλια τους κατόχους της Amiga να γυρνούν, να παραμορφώνουν, να βάφουν με διάφορους τρόπους και να δίνουν ζωή σε εικόνες, χρησιμοποιώντας το Deluxe Paint, το πρόγραμμα που έδωσε κυριολεκτικά υπόσταση στις γραφικές δυνατότητες του υπολογιστή της Commodore. Ομως έχει ο καιρός γυρίσματα, αγαπητοί ST users. Η υπομονή είναι η αρετή των δυνατών και να που η Electronic Arts σας αντάμειψε. Το dPaint ST είναι έτοιμο και μάλιστα βελτιωμένο σε σχέση με τα dPaint των PCs και της Amiga. Μένει να δούμε τι μπορείτε να κάνετε με αυτό.

● **των Γιώργου και Κώστα Κυπαρίσση**



Ή μάλλον για την ακρίβεια τι ΔΕΝ μπορείτε να κάνετε. Το τεράστιο πλήθος των εφαρμογών και των δυνατοτήτων του πακέτου δείχνει πολλές φορές ανεξάντλητο, και ήταν πραγματικός άθλος το γεγονός ότι καταφέραμε και βρήκαμε ΕΛΛΕΙΨΕΙΣ σε ένα τέτοιο πρόγραμμα, και ακόμη ένα bug, στοιχεία τόσο σπάνια σε ένα τέτοιο πρόγραμμα, που η ΕΑ ζητά να της ταχυδρομηθούν αμέσως για να υπάρξουν βελτιώσεις σε ένα επόμενο upgrade. Τέλος πάντων, τα στοιχεία πράγματι έχουν πάρει το δρόμο τους για Αγγλία και εμείς ετοιμαζόμαστε να βουτήξουμε στον ωκεανό των γραφικών δυνατοτήτων του προγράμματος, με μοναδικό σωσίβιο το manual.

ΠΟΙΟ ΤΟ ΚΕΡΔΟΣ;

Να ξεκαθαρίσουμε πρώτα κάτι: το dPaint ST (αλλά και κάθε πρόγραμμα γραφικών) δεν είναι ένα υποκατάστατο των παραδοσιακών τρόπων δημιουργίας εικόνων και εφέ, όπως αυτά που χρησιμοποιούνται σήμερα στο στούντιο. Ομως μπορεί θαυμάσια να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή πρωτοτύπων από εικόνες και διαφάνειες σε πολύ λιγότερο χρόνο από εκείνο που θα ξοδεύατε με τη χρήση των παραδοσιακών μεθόδων. Ομως έχετε υπόψη σας και αυτό: Τα computer graphics δεν είναι πια υποκατάστατα της τέχνης, είναι κάτι πολύ παραπάνω. Πρόκειται για μια αυτόνομη τέχνη, γιατί μπορεί να δημιουργήσουν πράγματα, που είναι αδύνατο να δημιουργηθούν με παραδοσιακές μεθόδους. Εξάλλου, όσο τα εργαλεία βελτιώνονται, τόσο πιο εντυπωσιακά πράγματα μπορεί κανείς να επιτύχει με τα computer graphics. Δεν γίνεται στην παραδοσιακή ζωγραφική να κρατά κανείς πολλαπλές εικόνες στη μνήμη και να αντιγράφει κομμάτια από τη μια στην άλλη. Ούτε μπορεί κανείς να κινεί και να δημιουργεί εφέ με τις εικόνες. Οσο για το συγκεκριμένο πρόγραμμα, οι δυνατότητές του επεκτείνονται πολύ πέρα από όλα αυτά. Ας αρχίσουμε όμως την περιήγησή μας, ανάμεσα σε βούρτσες και πινέλα.

ΑΝΟΙΓΩ ΤΟ ΚΟΥΤΙ...

Μέσα βρίσκονται τρεις δισκέτες, ένα manual και μερικά φυλλάδια ακόμη. Ολα χαρακτηρίζονται από την "αρχοντιά" της Electronic Arts, μιας εταιρίας που εγώ προσωπικά συγκρίνω μόνο με τη Sierra, γιατί και οι δυο αυτές εταιρίες

Χωρίς joystick

δείχνουν να έχουν σαν κέντρο της προσοχής τους το χρήστη και όχι το πρόγραμμα που κάθε φορά δημιουργούν. Τι εννοούμε όταν λέμε "προσοχή στις ανάγκες του χρήστη"; Μερικά πολύ απλά, κι όμως πολύ δυσεύρετα πραγματάκια:

- Το πρόγραμμα αποτελείται από τρεις ολόκληρες δισκέτες. Μην νομίζετε ότι όλες είναι πρόγραμμα, κάθε άλλο. Η μια περιέχει πολλές εικόνες και βοηθητικά data, ενώ η τρίτη περιέχει πολλά τμήματα animation. Ετσι ο χρήστης δεν μαθαίνει μόνο θεωρητικά πώς να κάνει κάτι, αλλά έχει κοντά του και πέντε παραδείγματα.

- Το manual είναι γραμμένο για ανθρώπους με I.Q. όχι μεγαλύτερο από το μέγεθος των παπουτσιών τους. Για ένα πρόγραμμα που σίγουρα απευθύνεται. πρώτα σε επαγγελματίες γραφίστες, μια και εκεί αποδίδει στο μέγιστο των δυνατοτήτων του, η συγγραφή ενός manual, που απευθύνεται σε ερασιτέχνες, είναι μια παρηγοριά. Υπάρχουν παραδείγματα, υπάρχουν αναλυτικές πληροφορίες, υπάρχουν εικόνες... και σαν να μην φτάνουν όλα αυτά, υπάρχει και ένα αρχείο tutorial στο δίσκο. Ή μήπως νομίζετε ότι δεν έχετε ανάγκη το manual; Γελιέστε οικτρά...

- Το πιο σπουδαίο, κάτι που εγώ προσωπικά το περίμενα: το πρόγραμμα είναι ξεκλείδωτο. "Λοιπόν;" θα μου πείτε. Απλά, η ΕΑ τονίζω ότι σκέφτεται όλες τις ανάγκες ενός χρήστη. Το πρόγραμμα είναι ξεκλείδωτο για τους εξής λόγους: αφ' ενός δεν χρειάζεται να είναι, μια και οι επίδοξοι πειρατές δεν θα ξέρουν τι να το κάνουν χωρίς manual (αφήστε την επίσημη υποστήριξη της ΕΑ, που δεν πρέπει να παραγνωρίζεται) και αφ' ετέρου, για να μπορεί να αντιγραφεί στο σκληρό δίσκο. Να και μια εταιρία που το θυμάται αυτό και δεν "γράφει στα παλιά της παπούτσια" τον εκνευρισμό των users με hard disk, που αναγκάζονται να αλλάζουν δισκέτες και να περιμένουν, μόνο και μόνο γιατί τα κλειδωμένα προγράμματα δεν μπαίνουν σε σκληρό.

- Το τελευταίο: η πρόβλεψη για τον νέο STE. Κι όταν λέμε πρόβλεψη, δεν εννοούμε εκείνο το κουτό "το πρόγραμμα τρέχει και σε STE" (αγνοώντας όμως όλες τις επιπλέον δυνατότητές του), αλλά ότι το dPaint χρησιμοποιεί τα "έξτρα" του STE. Δεν ξέρω αν κάνει πλήρη χρήση του πρόσθετου hardware για κίνηση, αλλά είναι σίγουρο ότι επεκτείνει την παλέτα και στα 4096 χρώματα.

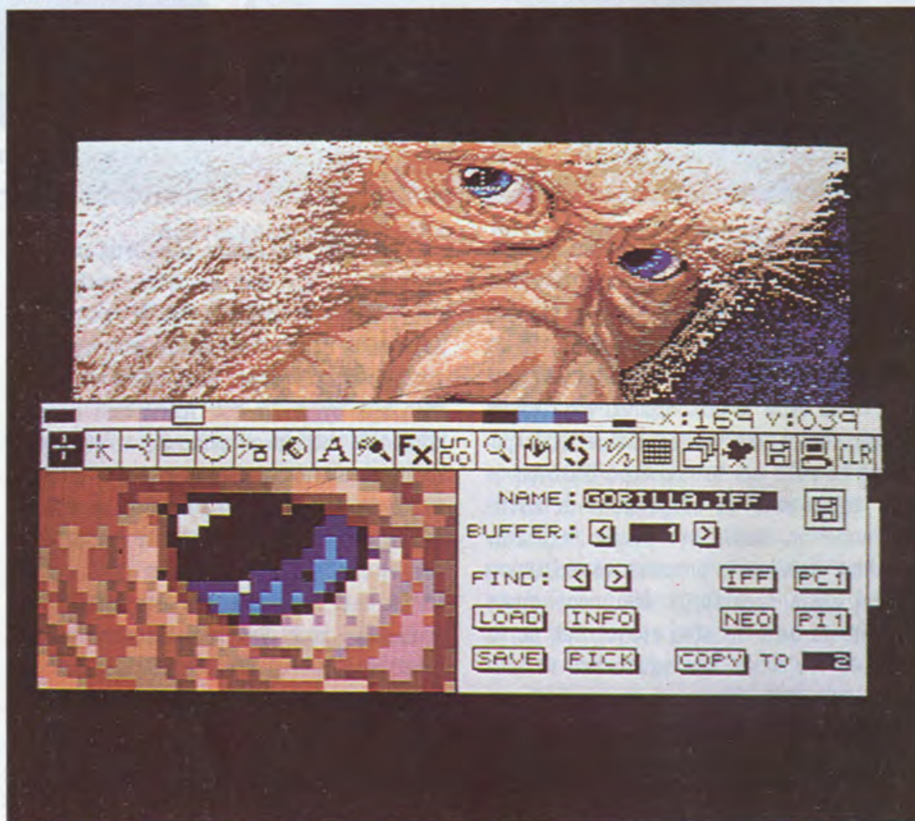
Επειτα από όλα αυτά, ξεκινάμε:

DIAMOND ΑΝΤΙ ΓΙΑ GEM

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί ένα εντελώς διαφορετικό περιβάλλον εργασίας από το GEM. Το GEM κυριολεκτικά "εκτοπίζεται" και αντικαθίσταται από το περιβάλλον του dPaint, που αναλαμβάνει με τα δικά του icons και τα δικά του menus τις λειτουργίες του δίσκου. Φυσικά δεν χρειάζεται να πληκτρολογήσετε τίποτα. Μην ανησυχήσετε λοιπόν, αν θυμηθείτε, ότι δεν έχετε δισκέτα φορμαρισμένη ή κενή, γιατί μέσα από το πρόγραμμα μπορείτε να κάνετε format, copy, delete και όλα τα σχετικά.

ΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ

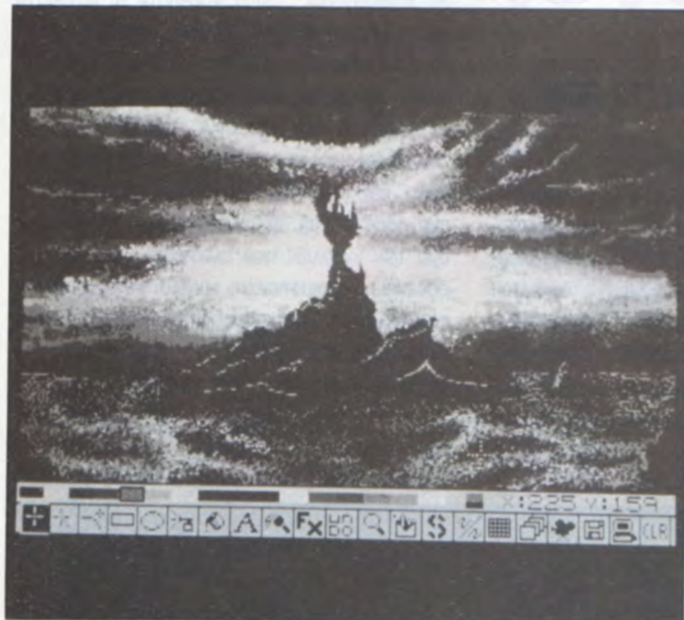
Η "οθόνη εργασίας" (αυτή που βλέπετε όταν δουλεύετε) δεν είναι ολόκληρη. Βλέπετε ένα τμήμα της, το άνω μισό. Στη μέση ακριβώς έχουμε μια "λωρίδα" με τα εργαλεία και τις επιλογές, ενώ το άλλο μισό από κάτω είναι για δουλειές: το δεξί μισό χρησιμεύει σαν παράθυρο "επικοινωνίας", όπου φαίνονται τα μηνύματα και τα υπομενού των επιλογών, ενώ το αριστερό μισό είναι ένα ταχύτατο αυτόματο zoom, το οποίο ακολουθεί πιστά τον cursor καθώς εσείς ζωγραφίζετε. Να σταθούμε λίγο περισσότερο στο zoom, μια και στο dPaint παίζει σημαντικό ρόλο. Με τη βοήθειά του μπορείτε να βλέπετε ανά πάσα στιγμή, σε μικρή κλίμακα, το αποτέλεσμα των εντολών που εκτελείτε. Οταν για παράδειγμα χρησιμοποιείτε κάποιο πινέλο με ειδικό χρώμα και κάποιο εφέ (π.χ. ανάμιξη χρωμάτων), τότε είναι χρήσιμο να παρατηρείτε στο zoom πώς ενεργεί η εντολή στην εικόνα σας, μια και το πρόγραμμα είναι τόσο σύνθετο που θα χρειαστεί πολλές φορές να το παρακολουθήσετε "από κοντά". Ακόμη μπορείτε να περάσετε από normal mode σε zoom mode και να δουλέψετε pixel προς pixel στην οθόνη. Πολλαπλή μεγέθυνση υπάρχει σε 4 modes (X2, X4, X8, X16) και θα πρέπει να πούμε ότι πρόκειται για την πιο εύχρηστη λειτουργία zoom που έχουμε δει σε σχεδιαστικό πρόγραμμα.



Δουλεύοντας με τα αρχεία.

Επειδή φυσικά θα χρειαστεί κάποια στιγμή να δουλέψετε σε ολόκληρη την οθόνη ή να δείτε

Χωρίς joystick



Ενα έξοχο δείγμα δουλειάς με το Deluxe Paint.



Οπως βλέπετε το μόνο όριο είναι η φαντασία σας.

την εικόνα στο σύνολό της, το dPaint προσφέρει τρεις λύσεις: Η πρώτη είναι να μετακινήσετε την εικόνα, με τη βοήθεια μιας μπάρας (σαν τις γνωστές scroll-bars στα παράθυρα του GEM), σκρολάροντας μέχρι να την δείτε όλη. Η δεύτερη είναι να δείτε το 90% περίπου της εικόνας, διατηρώντας τη ζώνη των εργαλείων, αλλά κρύβοντας το zoom και το παράθυρο διαλόγου. Η τρίτη τέλος είναι να εξαφανίσετε τα πάντα, βλέποντας την εικόνα στο σύνολό της. Στην τελευταία περίπτωση, μπορείτε να δουλέψετε με ό,τι έχετε προεπιλέξει. Ανά πάσα στιγμή μπορείτε να δείτε τα εξής στοιχεία: τις συντεταγμένες του cursor, την παλέτα των 16 χρωμάτων που χρησιμοποιούνται και τη διαθέσιμη μνήμη, μέσω μιας επιλογής του παράθυρου διαλόγου. Η τελευταία ένδειξη είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για τους κατόχους 520ST, μια και το πρόγραμμα καταβροχθίζει τεράστιες ποσότητες K και μπορείτε ανά πάσα στιγμή να "ξεμείνετε", με τον κίνδυνο να γίνει κανένα crash τη στιγμή που τελειώνετε τη δουλειά σας. Το manual πάντως περιγράφει διάφορες λύσεις-σωσίβια, ώστε να ξεπεράσετε την κατάσταση red alert με τις λιγότερες δυνατές απώλειες. Τα εργαλεία, που υπάρχουν στην οθόνη, οδηγούν (όπως αναμενόταν) σε άλλα μενού και αυτά σε άλλα κ.λπ. Στη δουλειά συμμετέχει και ολόκληρο σχεδόν το πληκτρολόγιο του ST και μάλιστα μερικές εντολές εκτελούνται μόνο με πλήκτρα.

Οι επιλογές του dPaint χωρίζονται σε 5 κατηγορίες: toolbox, text, animation, επεξεργασία εικόνας και λειτουργίες δίσκου. Η πρώτη περιλαμβάνει όλα τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσετε (σπρέι, βούρτσα κ.λπ.). Η δεύτερη έχει σχέση με τον τρόπο που εισάγετε κείμενο. Η τρίτη είναι προφανές τι κάνει, η τέταρτη ασχολείται με όλα τα εφέ που μπορείτε να κάνετε επάνω στην εικόνα σας και όσο για την πέμπτη, αναφέραμε ήδη σε τι χρησιμεύει. Η μεγάλη αξία του dPaint φαίνεται όχι τόσο στο πλήθος των επιλογών, όσο στο "βάθος" των λειτουργιών τους. Επίσης πολλές από τις επιλογές μπορούν να συνδυαστούν μεταξύ τους. Καιρός να τις δούμε όμως πιο αναλυτικά:

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΒΑΨΙΜΟ

Η πρώτη επιλογή θα είναι φυσικά εκείνη του ελεύθερου σχεδίου. Το "πινέλο" σας μπορεί να είναι 10 διαφορετικών τύπων (αλλά μπορείτε να δημιουργήσετε και δικά σας) και μπορείτε να το ρυθμίσετε έτσι ώστε να σχεδιάζει πλήρεις γραμμές ή διακεκομμένες. Αν χρειαστεί να σχεδιάσετε κάποιο συγκεκριμένο σχήμα, τότε υπάρχει το ειδικό μενού, το οποίο περιλαμβάνει τις γνωστές παραλλαγές σχημάτων, αλλά όχι μόνο. Μπορείτε να σχεδιάσετε μια καμπύλη, ορίζοντας μερικά σημεία της και κατόπιν να τη μεταβάλετε με βάση κάποιο από αυτά τα σημεία. Ανάλογα με τι θα ορίσετε, τα σχήματα γεμίζουν αυτόματα με χρώμα. Εδώ φαίνεται και η καλή χρήση κώδικα μηχανής, που έχει χρησιμοποιηθεί, μια και στο dPaint πολλές λειτουργίες, από εκείνες που έχουμε συνηθίσει να καθυστερούν στην εκτέλεσή τους σε άλλα προγράμματα, πραγματοποιούνται σε ελάχιστο χρόνο.

Ενα από τα πιο σημαντικά σημεία του προγράμματος είναι βέβαια η χρήση των χρωμάτων. Η παλέτα του μηχανήματος βρίσκεται κυριολεκτικά στο έλεός σας. Μπορείτε να διαλέξετε χρώματα, όχι μόνο με τον κλασικό τρόπο σύνθεσης των τριών βασικών χρωμάτων (RGB), αλλά ακόμη και πόσο ποσοστό κάποιου χρώματος χρειάζεστε, π.χ. 30% κόκκινο και 20% μπλε. Με βάση αυτά, το πινέλο ή η βούρτσα σας θα ζωγραφίσει, πλημμυρίζοντας την εικόνα με το μίγμα των καθορισμένων χρωμάτων. Εδώ τα εφέ δίνουν και παίρνουν. Μπορείτε να "κλειδώσετε" κάποιο χρώμα στην οθόνη, το οποίο δεν θα επιτρέπεται να καλυφθεί από άλλο. Μπορείτε να αναμίξετε τα χρώματα της εικόνας με εκείνα που χρησιμοποιείτε. Μπορείτε να βάψετε με διαφορετικές αναλογίες χρωμάτων (περισσότερο κόκκινο από πράσινο), ή ακόμα και να βάψετε με όλα τα χρώματα της παλέτας σε λωρίδες. Μπορείτε να κάνετε διάχυση ενός χρώματος μέσα σε ένα άλλο, να βάψετε την οθόνη με τα ενδιάμεσα χρώματα μεταξύ δυο βασικών χρωμά-

Χωρίς joystick

των που επιλέγετε εσείς, να ορίσετε χρώματα που θα αναβοσβήνουν ή θα διαδέχονται άλλα, να, να...(Χρήστο), θέλουμε κι άλλες σελίδες για το άρθρο!). Ολες οι προηγούμενες λειτουργίες αποτελούν ένα μικρό κλάσμα του τι μπορείτε να κάνετε και, αν και δεν είμαστε σίγουροι πού θα σας χρησιμεύσουν όλα αυτά, είμαστε σίγουροι ότι δεν υπάρχει περίπτωση να βάλετε κάτι στο μυαλό σας και να μην γίνεται από το dPaint.

Οι επιλογές κειμένου δεν σας δίνουν απλά τη δυνατότητα να γράψετε κάτι. Περισσότερο στέκονται στο πώς θα το γράψετε. Περίπου 35 fonts υπάρχουν στη δισκέτα και μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος, τη στοίχιση (δεξιά, αριστερά, κέντρο), την απόσταση μεταξύ χαρακτήρων, τη θέση τους ως προς τη νοητή οριζόντια γραμμή κ.λπ. κ.λπ. Προσωπικά, βρήκαμε πολύ όμορφα τα γράμματα "γοτθικής" γραφής. Επανερχόμαστε στις εντολές του πινέλου, για να πούμε ότι μπορείτε να του δώσετε όποιο σχήμα θέλετε, ακόμη και ολόκληρο κομμάτι εικόνας. Δεν είναι καθόλου δύσκολο να βάψετε με το σχήμα του κεφαλιού μιας λεοπάρδαλης, για παράδειγμα. Και φυσικά τα εφέ με τα χρώματα ισχύουν πάντα.

Ανάμεσα στις πολυάριθμες τεχνικές, που χρησιμοποιούνται στο μενού των σπέσιαλ εφέ, είναι και η δυνατότητα να σχεδιάζετε συμμετρικά, σε δυο σημεία της οθόνης συγχρόνως, με βάση κάποιον άξονα που ορίζετε προηγουμένως. Ακόμη μπορείτε να καθρεφτίσετε τμήματα της οθόνης, να τα παραμορφώσετε και να τα περιστρέψετε, δημιουργώντας εκείνες τις εικόνες-μύγες, που περιστρέφονται στα κεφάλια των παρουσιαστών των τηλεοπτικών εκπομπών. Αφού τα ετοιμάσετε όλα, μπορείτε ή να σώσετε την εικόνα ή να ξεκινήσετε την επόμενη, τη "συνέχειά" της, με σκοπό να ξεκινήσετε την πρώτη σας ταινία κινούμενων σχεδίων. Ανάλογα με τη διαθέσιμη μνήμη, μπορείτε να κρατήσετε μια (μεγάλη) σειρά από εικόνες και να "πατήσετε" το play. Η ταχύτητα εναλλαγής είναι μεταβλητή και μπορείτε να κάνετε την παρουσίαση να μην σταματά ποτέ.

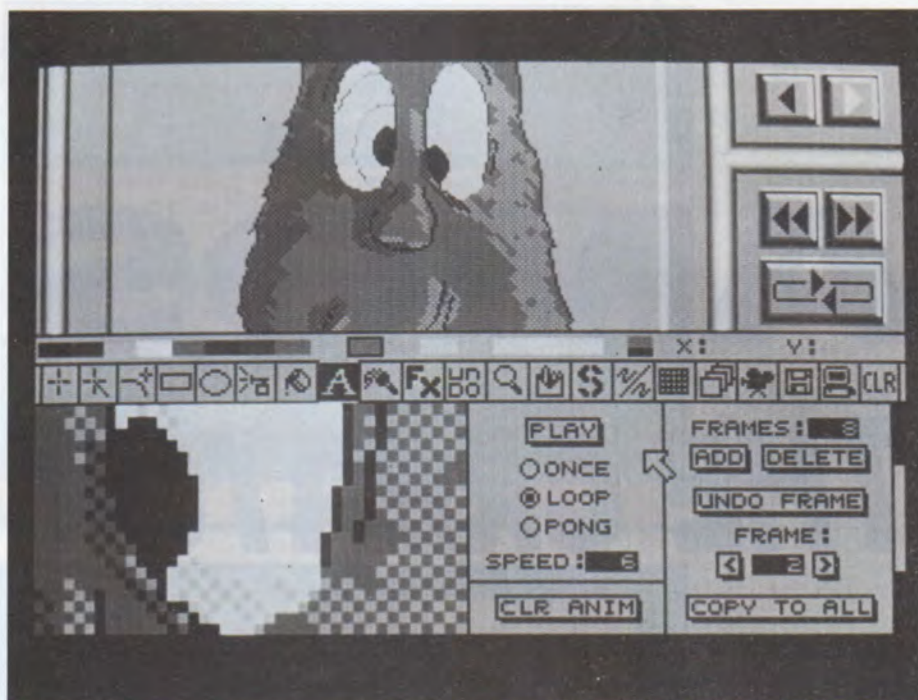
ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΚΟΜΗ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ

Η υποστήριξη της Electronic Arts δεν σταματά μόνο στο κυρίως πρόγραμμα και στα demos. Δυο ακόμη utilities συμπληρώνουν το πακέτο. Το πρώτο είναι το utility για τους εκτυπωτές. Το προγραμματάκι αυτό κανονίζει τη "συνεργασία" μεταξύ dPaint και των εκτυπωτών που υπάρχουν στην αγορά και είναι ένα από τα πιο πλήρη που έχουμε συναντήσει στον ST, μια και υποστηρίζει σχεδόν κάθε είδος: 9-πινους, 24-πινους, έγχρωμους, ink-jet και laser. Μπορείτε να ρυθμίσετε την εκτύπωση με κάθε λεπτομέρεια και να "ρετουσάρετε" τα χρώματα για να πετύχετε το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Τα screen dumps θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς, ανάλογα βέβαια με τον printer που διαθέτετε.

Οσο για το δεύτερο utility, πρόκειται για ένα πρόγραμμα convertor. Επειδή το dPaint αναγνωρίζει όλες τις κατηγορίες των αρχείων οθόνης (από PI1 μέχρι TIFF), το προγραμματάκι αναλαμβάνει να μετατρέψει τις εικόνες από το ένα format στο άλλο, επιτρέποντας ακόμη και σε εικόνες από άλλα μηχανήματα (PCs και Amiga, τα οποία χρησιμοποιούν τη δική τους έκδοση του προγράμματος) να μεταφερθούν στον ST.

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ;

Κι όμως... πείτε μας απαιτητικούς, πείτε μας παράξενους, αλλά κάποιες μικροπαραλείψεις τις βρήκαμε. Για παράδειγμα, θα μας άρεσε να υπάρχει ένα απλό, πολύ απλό "εργαλείο" για εργασίες copy, cut & paste. Επίσης δεν υπάρχει μια απλή βιβλιοθήκη patterns. Βέβαια, στο dPaint μπορείτε να δημιουργήσετε patterns με οποιοδήποτε τμήμα της οθόνης, αλλά χάθηκαν ορισμένα απλά "τουβλάκια"; Και τέλος, δεν βρήκαμε κανένα τρόπο να επαναφέρουμε στο πρόγραμμα τις αρχικές καταστάσεις στα εργαλεία και στην παλέτα, αυτό που συνήθως συναντάμε σαν "switch to default settings". Και μην βιαστείτε να πείτε ότι δεν είναι σπουδαίο πράγμα, γιατί οι επιλογές που αλλάζετε είναι τόσες πολλές, που μερικές φορές σας είναι αδύνατο να ξαναγυρίσετε το πρόγραμμα στις αρχικές του συνθήκες. Ειλικρινά, ίσως είναι το πρώτο review που βρίσκει παραλείψεις σε ένα τέτοιο υπερπρόγραμμα, αλλά έτσι κι αλλιώς θα πρέπει να είμαστε επιεικείς: είχαμε μπροστά μας μόλις την έκδοση 1.0 και τα upgrades δεν θα αργήσουν να έρθουν. Οσο για το γνωστό ερώτημα "αξίζει την αγορά;", εδώ σίγουρα δεν χρειάζεται σκέψη. Οχι απλώς συνιστάται, αλλά ΠΡΕΠΕΙ να το έχετε στη βιβλιοθήκη σας, και μάλιστα πρωτότυπο, αν θέλετε να το χρησιμοποιήσετε αποδοτικά. Δεν βγαίνει κάθε μέρα ένα πρόγραμμα σαν το Deluxe Paint. ■



Λεπτομέρεια απ' το σχέδιο με δυναμικότητα animation.

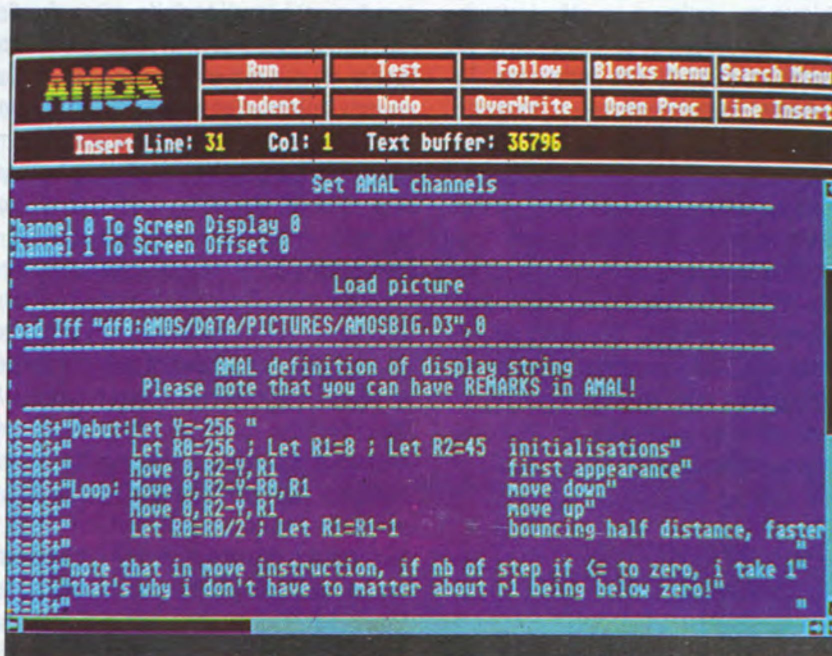
Χωρίς joystick

AMOS THE CREATOR

Δεν λέω, μπορεί να περάσει κανείς ευχάριστα την ώρα του με το να παίξει KICK OFF, με το να συγκεντρωθεί σ' ένα καλό role-playing, με το ν' απορροφηθεί στην ατμόσφαιρα ενός συναρπαστικού adventure. Τι θα λέγατε όμως αν αφήναμε για λίγο τα joysticks και δοκιμάζαμε να δημιουργήσουμε το δικό μας computer game;

- **Ξενοφών Αδαμαντίδης**

Εχετε δίκιο να δυσανασχετείτε. Το να δημιουργήσει κανείς ένα παιχνίδι που να πλησιάζει σε ποιότητα αυτά των software-houses είναι εξαιρετικά δύσκολο (αν όχι αδύνατο). Φαντάζει σαν ένα όμορφο αλλά μακρινό όνειρο, καθώς απαιτεί προχωρημένες γνώσεις assembly, κώδικα μηχανής, μεθοδολογία κάθε άλλο παρά προσιτή στον καθένα, και ίσως και τεχνικά μέσα έξω από τα περιορισμένα όρια των οικονομικών δυνατοτήτων ενός ιδιώτη. Κάποιοι γενναίοι που τόλμησαν να φτιάξουν ένα παιχνίδι καρφωμένοι για ώρες μπροστά στα μόνιτόρ τους, με λύπη διαπίστωσαν ότι αυτό που κατάφεραν θύμιζε (στην καλύτερη περίπτωση) το Space Invaders (τον πάλαι ποτέ "σβίγκουλα") και τα άλλα προϊστορικά ευρήματα που συνηθίζαμε να παίζουμε τα χρόνια της Πληροφορικής νεολιθικής εποχής! Λες και μια... απύθμενη τάφρος χωρίζει τους gamers από τους game makers. Κι αυτό, όχι γιατί δεν έχουν έμπνευση, δημιουργικότητα, προγραμματιστικές γνώσεις, αλλά γιατί δεν έχουν τα κατάλληλα εργαλεία μέσα από τα οποία θα μπορούσαν να εκφράσουν τις δημιουργικές τους ανησυχίες. Στασιμότητα, λοιπόν στις τάξεις των gamers, θλίψη και δυστυχία! Η κατάσταση δεν μπορούσε να συνεχιστεί άλλο. Απεγνωσμένη η βασίλισσα Αμίγκα στέλνει τους 40 ιππότες του Βασιλείου να ψάξουν για το πρόγραμμα που θα αξιοποιούσε επιτέλους τις hardware δυνατότητές της. Εψαχναν για εννιά φεγγάρια, μάταια όμως. Το μυστικό ήταν καλά κρυμμένο στο κάστρο του άρχοντα Ατάρη (σύμφωνα με έναν παλιό θρύλο, το μυστικό ονομαζόταν STOS).



Ενα listing στο περιβάλλον του Amos.

Ωσπου κάποιος ξένος που ήρθε από μακριά, ένας... Μανδαρίνος βρήκε τη λύση των 68.000 γρίφων. Μια παραλλαγή της Basic, προσανατολισμένη στις γραφικές απεικονίσεις και στο animation. Το τι έγινε στην Κομμοντόρα (πρωτεύουσα της χώρας των gamers) δεν περιγράφεται. Χαρές, φωνές και πανηγύρια, με δυο λόγια... ΧΑΜΟΣ, γι' αυτό φαίνεται ονόμασαν το πρόγραμμα... AMOS!

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ

Δημιουργία του Francois Lionet της εταιρίας Mandarin, το AMOS είναι ένα πρόγραμμα, μια γλώσσα προγραμματισμού βασισμένη στην Basic, που αποσκοπεί στο ν' αναδείξει και ν' αξιοποιήσει τις δυνατότητες σχεδιασμού και

Χωρίς joystick

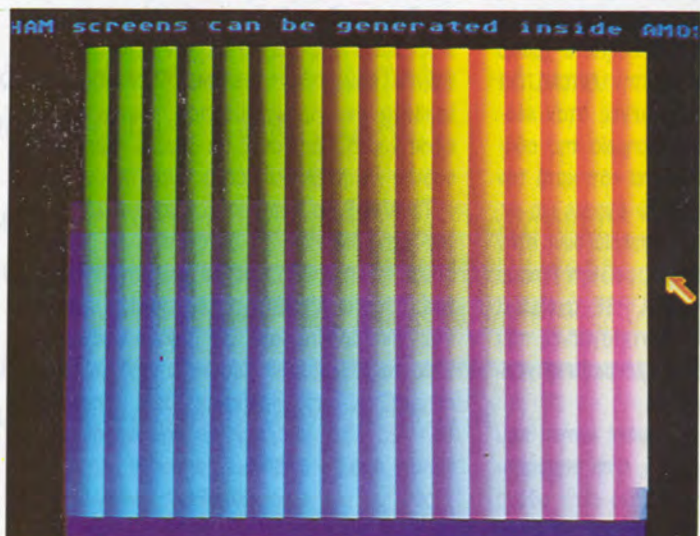
προγραμματισμού παιχνιδιών στην Amiga. Κάτι ανάλογο του STOS, ενός προγράμματος για Atari ST που δημιουργήθηκε από τους ίδιους "γονείς" πριν λίγο καιρό. Περιλαμβάνει μια σειρά πάνω από 500 εντολές, μερικές από τις οποίες έχουν εντυπωσιακές δυνατότητες, που για να τις προσεγγίσει κανείς με τα μέχρι πρότινος δεδομένα, χρειαζόταν να αφιερώσει πολλή ώρα δουλειάς, συντάσσοντας ατελείωτα listings. Με το AMOS μπορούμε, για παράδειγμα, να κινήσουμε ένα sprite ή να κάνουμε μια οθόνη να αναπηδά με μια απλή Basic ρουτίνα. Το πακέτο περιλαμβάνει την AMOS Basic, έναν editor, δυο arcade games, το Magic Forest και το Amosteroids (μια πρώτη γεύση για το τι πρόκειται να επακολουθήσει, έτσι για να μας δελεάσει), ένα graphical adventure, το Castle AMOS, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το Number Leap, sampled ήχους, files με sprites και ένα... χοντρούλικο manual με 300 σελίδες. Συμπεριλαμβάνει και μια έξτρα δισκέτα με προγράμματα όπως το AMOS sprites 600. Ο AMAL editor, text scroller και ένα shoot

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ – ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

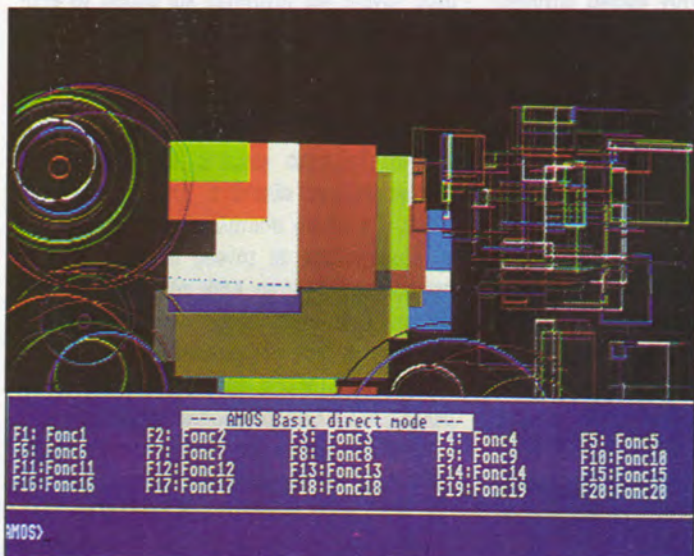
Η AMOS Basic διατηρεί τη δομή της Basic (GOSUB, GOTO, PROCEDURE) και τη διατύπωση λογικής της (IF...THEN...ELSE, WHILE...WEND, FOR...NEXT), προσφέροντας όμως διάφορες παραλλαγές της κάθε εντολής, ώστε να επιτυγχάνεται η μέγιστη δυνατή ταχύτητα κατά την εκτέλεσή τους, αν χρησιμοποιήσουμε την κατάλληλη παραλλαγή που ταιριάζει κάθε φορά στις ανάγκες του προγράμματός μας. Οι μεταβλητές που χρησιμοποιούμε στην AMOS Basic μπορεί να είναι integers, real numbers, strings με δύο περιορισμούς: η μεταβλητή πρέπει ν' αρχίζει με γράμμα και να μην εμπεριέχει στην αρχή της κάποια από τις εντολές του AMOS. Κάτι που δεν συμβαίνει στις άλλες Basic είναι ότι, όταν εισάγουμε κάποια αλφαριθμητική μεταβλητή, τη θεωρεί αυτόματα integer. Για να δείξουμε ότι πρόκειται για real number, πρέπει να τελειώσουμε τη μεταβλητή με το χαρακτήρα #, και όταν πρόκειται για string, με το χαρακτήρα $. Η AMOS Basic μας παρέχει τη δυνατότητα να δουλέψουμε με sprites, bobs, sampled ήχους. Τα δεδομένα που απαιτούνται γι' αυτές τις λειτουργίες αποθηκεύονται σε 15 sections μνήμης που ονομάζονται banks. Από



64 χρώματα στην οθόνη είναι κάτι συνηθισμένο για το AMOS.



Μέσα από το AMOS μπορείτε να φτιάξετε και οθόνες HAM.



Ο editor του AMOS.

Χωρίς joystick

αυτά άλλα είναι μόνιμα και σώζονται αυτόματα με το πρόγραμμα, και άλλα προσωρινά που "καθαρίζονται" κάθε φορά που τρέχει το πρόγραμμα. Τα παιχνίδια απαιτούν συνήθως πολλά banks με δεδομένα ήχους και γραφικά που θα έπιαναν πολύ χώρο, αν τα φορτώναμε κατευθείαν στη μνήμη που πιθανότατα να μην επαρκούσε. Φορτώνουμε λοιπόν κάθε bank ξεχωριστά με την εντολή Load, όταν τα χρειαστεί το πρόγραμμα, έτσι ώστε με την τοποθέτηση με το πρόγραμμα των εντολών Load να πετυχαίνουμε πιο "οικονομική" χρήση της μνήμης.

Το AMOS υποστηρίζει όλα τα graphics modes της Amiga. Είναι δυνατόν να φτιάξουμε εικόνες σε Ham mode κατευθείαν μέσα από την AMOS Basic. Η επιλογή των χρωμάτων γίνεται με τις εντολές INK, COLOUR και PALETTE. Το χρώμα κάθε σημείου επιλέγεται από 32 διαφορετικούς καταχωρητές χρωμάτων, ο δε καταχωρητής παίρνει οποιοδήποτε χρώμα από τα 4.096 της Amiga. Με την εντολή GR COMMAND ορίζουμε συντεταγμένες στον κέρσορα, τοποθετώντας τον στο σημείο της οθόνης όπου θέλουμε να σχεδιαστεί κάτι κατά την εξέλιξη του προγράμματος. Εδώ έχουμε μια μεγάλη ποικιλία εντολών που σχεδιάζουν στην οθόνη ό,τι προγραμματίσουμε με ό,τι χρώμα επιλέξουμε (π.χ. η εντολη ELLIPSE σχεδιάζει μια έλλειψη σύμφωνα με τις συντεταγμένες που δίνουμε), ενώ άλλες εντολές (jet pattern) γεμίζουν τα σχέδιά μας με χρώμα.

Για να πετύχει κανείς την ομαλή κίνηση που απαιτείται για ένα arcade game, είναι απαραίτητο να μετακινήσει κάθε αντικείμενο στην οθόνη δεκάδες φορές, πράγμα που μερικές φορές είναι δύσκολο ακόμη και στον κώδικα μηχανής. Το AMOS ξεπερνά το πρόβλημα αυτό, ενσωματώνοντας μια δυνατή γλώσσα για animation που τρέχει αυτόνομα, ανεξάρτητα από το πρόγραμμά μας. Η AMOS Animation Language (AMAL) χρησιμοποιείται για να δίνει κίνηση σε... οτιδήποτε μπορεί να κινηθεί, από sprites μέχρι ολόκληρες εικόνες σε απίστευτη ταχύτητα. Μέχρι 16 AMAL προγράμματα μπορούν να εκτελεστούν συγχρόνως. Το κάθε πρόγραμμα ελέγχει και από κάποια κίνηση στην οθόνη. Η Amiga μπορεί να δείξει μέχρι 8 hardware sprites με 3 χρώματα ή μέχρι 4 hardware sprites με 15 χρώματα, συγχρόνως στην οθόνη, ενώ το κάθε sprite είχε μέχρι 16 pixels πλάτος και 255 ύψος. Για να επέμβει κανείς σ' αυτές τις default ρυθμίσεις, έπρεπε να διεισδύσει στο μυστηριώδη κόσμο του 68000. Με ορισμένα τρικ της AMAL μπορούμε να αυξήσουμε τον αριθμό των sprites μέχρι 64 ή το μέγεθός τους μέχρι 128 pixels πλάτος, με το να χωρίσουμε κάθε sprite σε έναν αριθμό από οριζόντια τμήματα που το καθένα παίρνει θέση ξεχωριστή από τ' άλλα στην οθόνη ή με το να συνδέσουμε ένα computed sprite από άλλα sprites, εκμεταλλευόμενοι χώρο που περισσεύει μέσα στα ίδια τα sprites! (Ε, μη μου πείτε ότι δεν είναι απλό...)

Για τα background graphics, το AMOS χρησιμοποιεί ένα έξυπνο σύστημα που επιτρέπει στα προγράμματά μας να έχουν ακόμη και εκατοντάδες διαφορετικές οθόνες χωρίς να αντιμετωπίζουμε πρόβλημα μνήμης. Συνθέτουμε τις background οθόνες μας από μικρά-μικρά blocks, όλες από τα ίδια blocks, αλλά καθεμία με τη δική της σύνθεση.

Ετσι, κάθε οθόνη αποθηκεύεται σαν μια απλή λίστα της σειράς με την οποία τοποθετούνται πάνω της τα blocks. Το AMOS περιλαμβάνει ένα πρόγραμμα που, κρατώντας ένα είδος χάρτη, μας βοηθά να βρούμε άκρη με τις οθόνες και τα blocks που τις απαρτίζουν.

Το AMOS τα καταφέρνει εξίσου καλά και με τον ήχο, δίνοντάς τη δυνατότητα να συνοδέψουμε τα παιχνίδια μας με ρεαλιστικά ηχητικά εφέ. Ολες οι AMOS ηχητικές εντολές εκτελούνται ανεξάρτητα από τα προγράμματά μας. Ετσι, τα soundtracks που θα φτιάξουμε δεν θα επηρεάζουν το gameplay των παιχνιδιών. Sampled ήχοι μπορούν να δημιουργηθούν με κάποιο από τα διαθέσιμα cartridges και να παιχτούν με μια απλή SAMPLAY εντολή. Κάθε sampled ήχος μπορεί ν' αναπαραχθεί σε διάφορους τόνους και ταχύτητες και μπορεί να επαναλαμβάνεται συνεχώς. Μουσική μπορεί να δημιουργηθεί μέσω ξεχωριστών πακέτων, όπως είναι το Sonix, το Soundtracker ή το GMC. Κάθε κομμάτι μπορεί να περιλαμβάνει μέχρι και 256 όργανα. Το πόσα κομμάτια θα υπήρχαν στο πρόγραμμά μας εξαρτάται από τη διαθέσιμη μνήμη. Για να μη σπαταλάμε μνήμη, χωρίζουμε τα κομμάτια μας σε τόνους που υπάρχουν σε περισσότερα κομμάτια. Κάθε τόνος από τη στιγμή που έχει σωθεί μπορεί να χρησιμοποιηθεί οπουδήποτε μέσα στη μουσική μας, χωρίς άλλη "κατανάλωση" μνήμης, επιτρέποντάς μας να δημιουργήσουμε διάφορα μουσικά κομμάτια.

Και δυο λόγια για τον editor, που συνοδεύει το AMOS για να γράφουμε τα προγράμματά μας. Είναι εύκολος στη χρήση με πολλές δυνατότητες, συμπεριλαμβανομένων των βασικών που έχουν όλοι οι καθιερωμένοι editors. Οι εντολές του μπορούν να εκτελεστούν είτε απ' την οθόνη, είτε από μια μεγάλη ποικιλία εναλλακτικών χρήσεων του Keyboard. Το listing παρουσιάζεται ανεξάρτητα από την κυρίως οθόνη προγράμματος. Μπορούμε να περνάμε από το πρόγραμμα στο editor window και το αντίστροφο. Αν μας επιτρέπει η μνήμη μας, μπορούμε να φορτώνουμε διάφορα προγράμματα σε AMOS Basic συγχρόνως. Κάθε πρόγραμμα μπορούμε να το συντάσσουμε εντελώς ξεχωριστά, κι έχουμε τη δυνατότητα να εναλλασσόμαστε μεταξύ των προγραμμάτων στη μνήμη με δύο πλήκτρα του editor. Μπορούμε, τέλος, να "παίξουμε" με το πρόγραμμά μας, να προσθέσουμε, ν' αφαιρέσουμε, ν' αλλάξουμε εντολές στο listing με ένα δεύτερο κέρσορα που μπορούμε να κινήσουμε ανεξάρτητα από τον κέρσορα του editor που μένει σταθερός στη θέση που τον αφήσαμε.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το AMOS - The creator είναι ένα πρόγραμμα που απευθύνεται στον ερασιτέχνη προγραμματιστή, βοηθώντας τον να περάσει στην "απέναντι όχθη" να κινηθεί με μεγαλύτερη άνεση στο δύσκολο χώρο του προγραμματισμού και να δημιουργήσει παιχνίδια εφάμιλλα μ' αυτά που αγάπησε. Σίγουρα κάτι που έλειπε από την Amiga. Τώρα για το αν πράγματι "φέρνει την Amiga στα hardware όριά της" ή αν "αξιοποιεί στο έπακρο τις δυνατότητές της", όπως έγραψε μερίδα του διεθνούς Τύπου, δεν πρέπει να είναι κανείς απόλυτος. Κι άλλοι κατασκευαστές προγραμμάτων ισχυρίστηκαν παρόμοια πράγματα, ώσπου έρχεται κάποιο άλλο πρόγραμμα ένα βήμα παραπέρα, και τους διαψεύδει. Εξάλλου, τα hardware όρια της Amiga δεν φαίνεται να είναι και τόσο εύκολη υπόθεση.

Τελευταία μάλιστα φημολογείται ότι η Voodoo Software, μια εταιρία που ειδικεύεται στο ν' αναπτύσσει software, που παράγει συμπαγή 3D αντικείμενα σε απίστευτες ταχύτητες, ετοιμάζει μια επέκταση του AMOS, κάτι σαν το AMOS 3D! Τα γεγονότα εξελίσσονται τόσο γρήγορα, που εμείς τι να πούμε; Περιμένουμε με ανυπομονησία.

■

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η Εταιρία **Α-ΣΥΣΤΕΜΣ Α.Ε.**, επίσημος αντιπρόσωπος της **ATARI CORPORATION**, ενημερώνει το κοινό ότι τον τελευταίο καιρό κάποιοι προσπάθησαν να μιμηθούν το πασίγνωστο και επιτυχημένο **Video Game** της **ATARI**, το γνωστό **V.C.S. 2600**. Εφτιαξαν κάποιο μηχάνημα με το ίδιο σχήμα, τα ίδια χρώματα και το νούμερο 2600. Φυσικά δεν αναφερόταν πουθενά η λέξη **ATARI**.

Πέραν της φθηνής ποιότητας που τα μηχανήματα αυτά προσέφεραν, ξεγελούσαν - λόγω της εκπληκτικής ομοιότητάς τους - πολλούς καταναλωτές. Ορισμένοι έμποροι προσπάθησαν να το πουλήσουν σαν **ATARI**. Νόμισαν ότι μία φθηνή ποιότητα μπορεί να ξεγελάσει κάποιον ότι είναι **ATARI**.

Η **ATARI CORPORATION** για να προφυλάξει τους φανατικούς πελάτες της προσέφυγε στα δικαστήρια. Ετσι με την υπ' αριθμ. **16573/1990** απόφαση του Μονομελούς Πρωτοδικείου Αθηνών, δύο από τους εισαγωγείς τέτοιων μηχανημάτων υποχρεούνται να αποσύρουν από την αγορά τις απομιμήσεις αυτές του **ATARI 2600**, ειδεμή τα μηχανήματα αυτά θα κατασχεθούν όπου βρίσκονται.

Α–ΣΥΣΤΕΜΣ Α.Ε.

ΣΟΛΩΝΟΣ 26 ΤΗΛ.: 364.07.19 - 364.29.85

Ο Λ Ο Γ Ρ Α Φ Ι Α

Το νέο εικαστικό φαινόμενο των τριών διαστάσεων αποτυπωμένο σε μία επιφάνεια



Holo shop και Χριστούγεννα '90

Με αγορές άνω των 20.000 δρχ. δώρο ένα ραδιόφωνο. Προσφορά του OMNI SHOP Αθήνας.

Με αγορές άνω των 5.000 δρχ. λάβετε μέρος στην κλήρωση, που θα γίνει στις 3/1/90 στο Holo shop, για ένα καταπληκτικό ρομπότ-ρολόι-ξυπνητήρι, το **MR TIME**, αξίας 13.000 δρχ. Προσφορά του * **OMNI SHOP Κρήτης.**

Δώρα μοναδικά με τη συναρπαστική μαγεία των τριών διαστάσεων

* Η προσφορά ισχύει όσο υπάρχει stock

HOLO SHOP

Εκεί που η τεχνολογία συναντάει την τέχνη...

Αλεξάνδρου Σούτσου 15, Κολωνάκι

SEGA MASTER SYSTEM – BIT 72:
Η ανωτερότητα του Αυθεντικού

Από την εμφάνιση των παιχνιδομηχανών (game consoles) μέχρι σήμερα, έχει διανυθεί αρκετά μεγάλο διάστημα και μπορούμε να πούμε ότι έφερε μεγάλες εξελικτικές μεταβολές στον τομέα αυτό. Τα μοντέλα που διεκδικούν την προτίμηση του αγοραστή είναι αρκετά και εκείνα που έχουν να του προσφέρουν περισσότερα.

Τα ονόματα των παιχνιδομηχανών που συγκρίνουμε θα σας λένε μάλλον αρκετά πράγματα - τουλάχιστον εκείνο της Sega Master System. Οσο για την BIT 72, φαίνεται πως το "σύνδρομο του συμβατού" μπαίνει και στο χώρο των game consoles. Η BIT72 λοιπόν δεν είναι τίποτα άλλο από ένα μηχάνημα συμβατό με το Entertainment System της Nintendo. Τόσο η Sega όσο και η Nintendo δεν είναι τυχαίες στο χώρο των game consoles. Είναι μεγάλα ονόματα και μονοπωλούν ένα μεγάλο κομμάτι της αγοράς αυτής. Εχουν δικά τους τμήματα κατασκευής παιχνιδιών για τα μοντέλα τους, αλλά συνεργάζονται και με άλλα software houses, τα οποία κατασκευάζουν προγράμματα γι' αυτές. Και βέβαια δεν είναι λίγες οι φορές που παιχνίδια κατασκευασμένα από τις παραπάνω εταιρίες "περνούν" στους home computers.

SEGA MASTER SYSTEM

Πρόκειται για την "πυραμίδα των games". Το όνομά της αυτό το οφείλει στο σχήμα της, αλλά και στο χαρακτήρα της.

Στην κορυφή της μαύρης αυτής συσκευής βρίσκουμε τη μία υποδοχή για τα cartridges. Λίγο πιο κάτω βρίσκεται ένα διάγραμμα, ένα λογικό διάγραμμα, που εξηγεί σχηματικά τη λειτουργία της κονσόλας, ενώ έχει επάνω του και το ενδεικτικό φωτάκι λειτουργίας της συσκευής. Λίγο πιο πάνω βρίσκουμε δύο σημαντικά πλήκτρα: το reset και το

Τα συμβατά μηχανήματα προσφέρουν - συνήθως κάποιες καλύτερες τιμές αγοράς. Αλλωστε αυτός είναι ο μόνος λόγος που αγοράζονται, παρά τους κινδύνους που εγκυμονεί η αγορά τους. Και φυσικά υπάρχει πάντα το γνωμικό που λέει ότι "το Αυθεντικό είναι πάντα καλύτερο".

● του Α. Λεκόπουλου





pause. Το πρώτο ξαναρχίζει τα παιχνίδια από την αρχή, ενώ το δεύτερο σας προσφέρει το σημαντικό πλεονέκτημα του να παγώνει οποιοδήποτε παιχνίδι την ώρα που χτυπάει το τηλέφωνο (αλλά κυρίως την ώρα που πατάτε το κουμπί).

Ο διακόπτης ON/OFF βρίσκεται στην μπροστινή πλευρά του μηχανήματος, μαζί με τις δύο υποδοχές για χειριστήρια, light guns και άλλα παρεμφερή.

Στην πίσω πλευρά βρίσκονται οι υποδοχές για τρόφοδοσία και σύνδεση με τηλεόραση ή με RGB monitor. Οπώς καταλαβαίνετε, η Sega έχει ενσωματωμένο modulator που βγάζει την εικόνα και τον ήχο στο κανάλι 36 περίπου. Η ποιότητα της εικόνας είναι συνηθισμένη, αλλά δεν παρατηρείται το εκνευριστικό φαινόμενο της ολίσθησης της συχνότητας (να χάνεται η εικόνα και ο ήχος μετά από λίγο και να χρειάζεται επανασυντονισμό το tuner της τηλεόρασης).

Στο κάτω μέρος της συσκευής βρίσκεται η θύρα από την οποία μπορούν να συνδεθούν πολλά μηχανήματα μεταξύ τους, για multiplayer παιχνίδια. Τέτοιες υποδοχές συνηθίζεται να υπάρχουν σε όλες τις κονσόλες, αλλά συνήθως δεν χρησιμοποιούνται επειδή δεν έχει επικρατήσει ένα standard για τη λειτουργία. Ετσι, και στην περίπτωση της Sega, η θύρα αυτή δεν χρησιμοποιείται, αλλά υπάρχει καλυμμένη με κάποιο πλαστικό καπάκι για μελλοντική χρήση. Η Sega Master System έχει δύο υποδοχές για cartridges. Η πρώτη βρίσκεται, όπως είπαμε, στην κορυφή του μηχανήματος, ενώ η δεύτερη στην μπροστινή επιφάνεια. Η διαφορά τους βρίσκεται στο ότι, ενώ η πρώτη δέχεται cartridges στο standard σχήμα,,η δεύτερη παίρνει παιχνίδια με cartridge στο σχήμα λεπτής πιστωτικής κάρτας. Φυσικά, δεν υπάρχει καμιά διαφορά στη χωρητικότητα ή σε οτιδήποτε άλλο. Η Sega φάνηκε προνοητική με το να ενσωματώσει και τις δύο υποδοχές, αφού από κάποια στιγμή και μετά όλα τα game cartridges θα κυκλοφορούν στο μικρό σχήμα - οι κάτοχοι του Master System όμως θα μπορούν να χρησιμοποιούν και τα παλιά μεγάλα cartridges. Προς το παρόν πάντως τα περισσότερα παιχνίδια κυκλοφορούν και στα δύο formats.

Οπως μπορείτε κι εσείς να δείτε, η Sega είναι ικανή να φέρει σε δύσκολη θέση ακόμα και 16μπιτους υπολογιστές (σε standard modes πάντα).

Οι δυνατότητες της Sega, μπορούμε να πούμε ότι είναι "δυσανάλογες" προς τη θεωρία του hardware της. Ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για ένα οκτάμπιτο μηχάνημα, το οποίο όμως εκμεταλλεύεται πολύ καλά την τεχνολογία που χρησιμοποιεί. Η ανάλυσή της φτάνει τα 256x192, αλλά με 64 χρώματα συγχρόνως στην οθόνη - και να ξέρετε ότι τα χρώματα είναι εκείνα που δίνουν ποιότητα στην εικόνα, αφού οι πολλές αποχρώσεις δίνουν στον προγραμματιστή τη δυνατότητα να προσθέσει ρεαλισμό στα γραφικά και να "σβήσει" τα ενοχλητικά κενά που υπάρχουν ανάμεσα στα pixels. Ταυτόχρονα, η Sega έχει τη δυνατότητα να απεικονίσει μέχρι και 256 sprites.

Στον ήχο τώρα. Η Sega Master System χρησιμοποιεί τρεις γεννήτριες ήχου, καθεμιά από τις οποίες έχει 4 οκτάβες και 1 κανάλι λευκού θορύβου για ηχητικά εφέ.

Οπως μπορείτε κι εσείς να δείτε, η Sega είναι ικανή να φέρει σε δύσκολη θέση, ακόμα και 16μπιτους υπολογιστές (σε standard modes πάντα).

BIT 72

Σίγουρα αισθάνεται κανείς παράξενα όταν έχει να κάνει με ένα συμβατό μηχάνημα, αν δεν πρόκειται για IBM συμβατό, αλλά για κάτι άλλο. Η κονσόλα μοιάζει αρκετά με τη Nintendo. Η μόνη της διαφορά είναι στο χρώμα. Τα cartridges μπαίνουν ολόκληρα στο μηχάνημα, αφού υπάρχει το μεγάλο εκείνο "στόμα" που τα καταπίνει. Τα cartridges μπαίνουν μέσα στο μηχάνημα και κατά τη λειτουργία του δεν φαίνονται καθόλου.

Στο μπροστινό μέρος βρίσκουμε τα κουμπιά ON/OFF και reset, ενώ φιλοξενούνται και οι δύο υποδοχές για joysticks με το ενδεικτικό φωτάκι λειτουργίας. Στην πίσω πλευρά του μηχανήματος υπάρχουν οι υποδοχές για την τροφοδοσία και οι έξοδοι σήματος για τηλεόραση και monitor. Και σε αυτήν την περίπτωση ο ήχος και το σήμα βγαίνουν στο κανάλι 36 με αρκετά καλή απόδοση.

Τέλος, υπάρχει και μια έξοδος στην οποία μπορείτε να συνδέσετε ακουστικά και να ακούτε τον ήχο από εκεί και όχι από την τηλεόραση ή το monitor. Σε αυτή την περίπτωση πάντως, το αποτέλεσμα είναι αρκετά καλύτερο.

Η BIT 72 έχει για κεντρικό επεξεργαστή τον παλιό 8μπιτο 6502, με αποτέλεσμα να χρειάζονται και κάποια custom chips για να μπορέσει η CPU να εκτελεί τις εντολές με κάποια ικανοποιητική ταχύτη-

τα. Η ανάλυση φτάνει τα 256x240 pixels. Τα παιχνίδια ωστόσο που είδαμε δεν ήταν και τόσο ικανοποιητικά. Θύμιζαν παραλλαγές προγραμμάτων που βλέπαμε στα arcades το 1985 και ήταν αρκετά απλά σε γραφικά και ήχο. Αντίθετα, εκείνα που υπάρχουν στην Sega είναι γνωστοί τίτλοι, φτιαγμένοι πρόσφατα στην πλειοψηφία τους, και είναι πολύ περισσότερο καλοφτιαγμένα στα γραφικά και τον ήχο.

ΩΣΤΟΣΟ...

Οι δύο κονσόλες που τεστάραμε είναι σχεδόν ίδιες σε τεχνικά χαρακτηριστικά και επιδόσεις - άρα ισοδύναμες. Στον τομέα του software τα πράγματα δεν διαφοροποιούνται, αφού η BIT 72 μπορεί να τρέξει (θεωρητικά) όλα τα παιχνίδια της Nintendo.

Από την άλλη υπάρχει η Sega - μια εταιρία κολοσσός - που τα τελευταία χρόνια έχει δώσει μαθήματα συνέπειας, προόδου και καλής δουλειάς. Οι κονσόλες της υπερυποστηρίζονται, τόσο σε hardware, όσο και σε software (μην επιχειρήσετε ποτέ να μετρήσετε τους τίτλους που κυκλοφόρησαν τελευταία).

Ωστόσο, υπάρχει το ζήτημα της συμβατότητας που θα ήθελα να συζητήσουμε λιγάκι. Οπως καταλαβαίνετε, μιλάω αποκλειστικά για την BIT 72. Το μηχάνημα - λέει - είναι Nintendo compatible. Πράγματι, τα δύο-τρία παιχνίδια που μας δόθηκαν κατά τη διάρκεια του test ήταν της Nintendo και έτρεξαν άψογα. Δεν ξέρουμε όμως αν αυτό θα συμβαίνει με το μεγαλύτερο τουλάχιστον κομμάτι όσων προγραμμάτων κυκλοφορούν. Το ίδιο ισχύει και για τα περιφερειακά: Συνεργάζονται όλα;

Στον τομέα των περιφερειακών πάντως υπερέχει κατά πολύ η Sega: 3D glasses, lightguns και διάφορα άλλα περιφερειακά προσφέρονται στον αγοραστή. Από την άλλη τα περιφερειακά της Nintendo είναι αμφίβολο αν θα έρθουν ποτέ στη χώρα μας. Επειτα είναι και κάτι άλλο που θα πρέπει να αναφέρουμε σε αυτό το σημείο. Πριν λίγο καιρό, βγήκε στη χώρα μας μια απόφαση δικαστηρίου που κηρύσσει πειρατικά κάποια μηχανήματα συμβατά με Atari 2600 που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά. Οσα τέτοια μηχανήματα εντοπιστούν, θα κατασχεθούν και θα ασκηθεί δίωξη στους κατόχους - και αυτό δεν ισχύει μόνο για τους έμπορους, αλλά και για τους ιδιώτες. Το παραπάνω γεγονός μας βάζει σε σκέψεις όσον αφορά την ηρεμία εκείνου που αγοράζει την BIT 72. Μπορείτε όμως να με πείτε απαισιόδοξο και υπερβολικό. Να σας πω κάτι απλούστερο. Η Nintendo δεν αντιπροσωπεύεται επίσημα στη χώρα μας, άρα δεν υπάρχει υποστήριξη.

Software και περιφερειακά ποιος θα φέρει; Οι παράλληλοι εισαγωγείς; Κι αν αύριο θεωρήσουν ότι η επένδυση των BIT 72 δεν είναι κερδοφόρα για αυτούς και σταματήσουν να τα φέρνουν, τι γίνεται; Ποιος θα υποστηρίξει εκείνους που έχουν αγοράσει την κονσόλα, δεδομένου ότι οι παράλληλοι εισαγωγείς δεν δεσμεύονται με συμβόλαια υποστήριξης με τις εταιρίες του εξωτερικού;

Πριν λίγο καιρό, βγήκε στη χώρα μας μια απόφαση δικαστηρίου που κηρύσσει πειρατικά κάποια μηχανήματα συμβατά με Atari 2600 που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά.

Μετά, είναι και το θέμα του service. Αν η BIT πάθει κάτι, θα πρέπει να την εμπιστευθείτε σε κάποιον τυχαίο τεχνικό που μπορεί να είναι καλός, αλλά σίγουρα δεν μπορεί να ξέρει τις ιδιαιτερότητες του μηχανήματος.

Από την άλλη υπάρχει η Sega που αντιπροσωπεύεται επίσημα στη χώρα μας. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει υποστήριξη τόσο σε software, όσο και σε hardware και service.

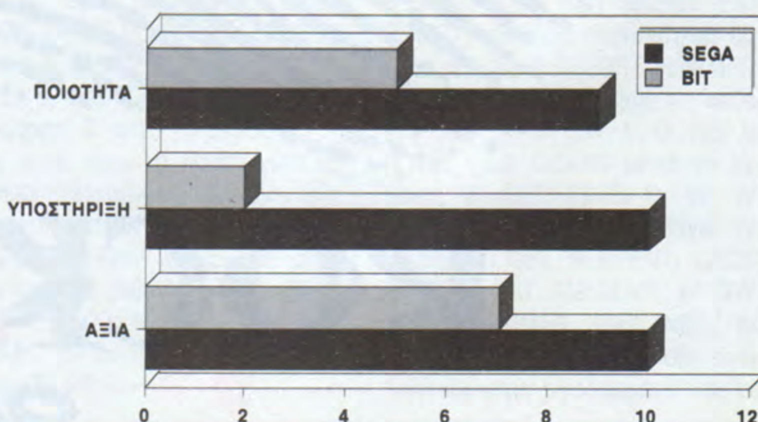
ΤΙΜΕΣ

Κλείνοντας θα πρέπει να δώσουμε τις τιμές των μηχανημάτων. Αρχικά, η Sega Master System έρχεται στη χώρα μας από την εταιρία TENCO (Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ. 9563893 - 9565708) που είναι και η επίσημη αντιπροσωπία. Η τιμή της είναι 29.800, μαζί με ένα παιχνίδι.

Για την BIT τώρα, δεν υπάρχει επίσημη αντιπροσωπία όπως είπαμε. Στην Ελλάδα έρχεται από την Greek Software (Πριγκηπονήσων 28, τηλ. 6443759). Η τιμή που δίνει η Greek Software είναι 29.950. Οπως βλέπετε, το μηχάνημα δεν είναι τόσο φτηνό όσο - ίσως - περιμένατε.

Επίσης, είναι συμβατό με το παλιό μοντέλο της Nintendo (το Entertainment System) τη στιγμή που η Nintendo ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το καινούριο της μοντέλο. Εχουμε λοιπόν ένα game console - συμβατό με Nintendo - που κοστίζει ακριβότερα από το, αντίστοιχων δυνατοτήτων, αυθεντικό μηχάνημα. Για σκεφθείτε τι θα γινόταν αν όλα τα IBM συμβατά που κυλοφορούν κόστιζαν ακριβότερα από τα αυθεντικά IBM; Οι φίλοι μας οι Γιαπωνέζοι δεν έχουν πάντα έξυπνες ιδέες...

■



ADVENTURE SOS

Γιορτές, φώτα, φωνές, δώρα, χριστουγεννιάτικα παραμύθια. Διαβάστε, λοιπόν, τα παρακάτω που μπορεί να είναι αλήθεια, μπορεί να είναι και παραμύθια, ποιος με σιγουριά μπορεί να ξέρει; Ιστορία πρώτη: Πώς σκοτώνεις ένα χταπόδι. Ερημική παραλία, προσιτή μόνο με καΐκι. Παρόλα αυτά υπάρχουν 40-50 άτομα. Ενας βγάζει ένα χταπόδι περίπου 3 κιλά. Ο άλλος, εφετζής ων, θέλει να κάνει ντόρο. Το παίρνει και αρχίζει να το δαγκώνει στα μάτια. Το χταπόδι του τυλίγει το κεφάλι, κόσμος μαζεύεται και αυτός επιμένει να το δαγκώνει. Ετσι λέει του 'χε πει ο παππούς του!

του Αντρέα Τσουρινάκη

Ιστορία δεύτερη. Ο ίδιος έχει κότερο. Μπαίνει μέσα λοιπόν και αρχίζει τα εύκολα. Κατηφορίζει μέχρι τη Μήλο. Εκεί όμως αρχίζουν κάτι μποφοράκια γύρω στα 7. Μεγάλος θαλασσοπόρος, έχει αμέσως τη λύση. Αφήνει το κότερο και στέλνει κάτι φίλους του και το φέρνουν πίσω! Θαλασσινές ιστορίες του φοβερού Νίκου Παρασκευόπουλου. Γιατί τα γράφω όλα αυτά; Μα κοντεύετε να με τρελάνετε με τα γράμματά σας. Η στήλη υποτίθεται ότι είναι για να απαντά σε ερωτήσεις σας σχετικά με adventures και πολλοί από σας νομίζετε ότι είμαι αδελφός, ψυχολόγος ή δεν ξέρω και εγώ τι. Ετσι, αναγνώστης της στήλης ρωτά αν πρέπει να πει στους φίλους του από τώρα ότι παντρεύεται, γιατί έχει λέει κάποια προβλήματα! Μη νομίζετε ότι κάνω πλάκα, υπάρχουν τα γράμματα για αποδείξεις.

Στα πιο προσιτά τώρα. Κατ' αρχήν όσοι είχατε στείλει γράμματα μέσα στο Σεπτέμβρη και δεν πήρατε απάντηση, ξαναγράψτε γιατί με την απεργία πολλά γράμματα χάθηκαν. Συνεχίζοντας, ο Cristofer 90!, που ρωτούσε για το Heros Quest, ας μας ξαναγράψει με το όνομα του και τη διεύθυνσή του αυτήν τη φορά.

Ο **ΤΑΚΗΣ ΜΠΕΝΗΣ** ρωτά πώς να ξεκινήσει το DREAM ZONE.

Εχουμε λοιπόν: GET SANDWICH, SOUTH, GET PLUNGER, GET TOOTHBRUSH, NORTH, EAST, NORTH, USE TOOTHBRUSH, TALK TO BROTHER, ASK BROTHER ABOUT PRESENT, GIVE MONEY TO BROTHER, OPEN CHEST, GET GUN, SOUTH, WEST, OPEN DRESSER, GET PAJAMAS, W, USE PAJAMAS, SLEEP, EAST, EAST, LOOK GATE, LOOK KEYHOLE, USE TOOTHBRUSH, GO GATE...

Ο **ΚΩΣΤΑΣ ΤΑΓΚΟΥΛΗΣ** ρωτά στο CRYSTAL QUEST πού χρησιμοποιεί το oscillator. Στο δωμάτιο που ξεκινάς MEND ENGINEERS. Ο ίδιος ρωτά στο TIME QUEST τι κάνει στο well και στα bullrushes. Στα bullrushes PART BULLRUSHER, GET SMALL KEY. Τώρα NE, EXAMINE ROCK, GO CLEFT, SOUTH, MOVE ROCK, GET KNIFE.

Στο πηγάδι με το μαχαίρι PRIZE LID.

Ο ίδιος επίσης ρωτά πώς να ξεκινήσει το THE SEALED CITY. Εχουμε λοιπόν: N, N, N, N, N, W, W, W, GET TORCH, E, E, E, E, E, READ, E, GET BOTTLE, W, N, E, E, GET POUCH, OPEN POUCH,

Η λύση του HUNCHBACK

Είστε ο Quasimodo. Σκοπός σας να βρείτε και να ελευθερώσετε την Esmerelda από το διαβολικό Cardinal. Ξεκινώντας GET BOOK, W, D, D, W, GET NET, SE, GET BOOK, E, ATTACK GUARD μέχρι να τον νικήσεις (ή EAST μέχρι να περάσεις), E, S, E, D, SW, GET BOOK, E, GET CRUCIFIX, W, W, W, ATTACK GUARD, αυτόν όμως πρέπει να τον νικήσεις οπωσδήποτε. Οταν αυτό γίνει GET SWORD, S, S, KILL GUARD μέχρι να γίνει E, S, DROP BOOK, DROP BOOK, DROP BOOK, E, N, E, GET BOOK, W, S, GET BOOK, W, DROP BOOK, DROP BOOK, N, GET KEY, W, N, N, N, GET LANTERN, S, S, S, E, S, LIGHT LANTERN, D στο 2ο μέρος. Σ' αυτό το μέρος μη ρίξεις ποτέ κάτω τη λάμπα γιατί θα χάσεις. Ξεκινώντας λοιπόν: SW, UP, στο wine cellar, GET WINE (ή BOTTLE), DRINK WINE, σου δίνει κουράγιο, D, NE, NE, S, S, S, E, GET HEAD, N, NE, E, KILL GUARD με το σπαθί μέχρι να πεθάνει, E, SE, βλέπεις ένα φάντασμα GIVE HEAD, τώρα μπορείς να περάσεις, UNLOCK DOOR, DROP KEY, μην την περάσεις ακόμη, DROP NET, N, NW, W, U, GET BREAD, EAT BREAD, σου δίνει περισσότερη δύναμη, D, W, S, U, GET HAMMER, NE, KILL GUARD μέχρι να πεθάνει, GET LEAD, SW, E, D, NE, N, N, NE, KILL GUARD μέχρι να πεθάνει, U, GET RING, D, W, W, KILL GUARD μέχρι να πεθάνει, W, S, NE, E, KILL SERPENT, DROP SWORD, GET SERPENT, W, SW, DROP HAMMER, GET NET, W στο 3ο μέρος και το οποίο είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένο και με

ADVENTURE SOS

GET EYES, DROP POUCH, W, W, N, READ, BLOW DOOR, W, PUSH STATUE, GET BIRD, FREE BIRD...

Ο **ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΙΣΑΗΛΙΔΗΣ** ρωτά στο MESSAGE FROM ANDROMEDA τι κάνει στο mirrowed room. Εχοντας το rod, PONT ROD AT PLATE, SOUTH, DROP ROD, TURN SPHERE, GET SPHERE...

Ο ίδιος ρωτά στο TERRORMOLINOS πώς παίρνει την camera και την suitcase. Από τον κήπο GET STEPS, LOCK STEP.

Στην κουζίνα CLIMB STEP, GET CAMERA, DOWN STEP. Στο χωλ DROP STEP, CLIMB STEP, OPEN HATCH, CLIMB STEP, SWITCH ON, GET SUITCASE, GET GUN, GET SNORKEL, DOWN STEP...

Ο ίδιος επίσης ρωτά στο GNOME RANGER πώς φτιάχνει το weedkiller potion. Απλά GO TO KITCHEN, PUT THISTLE FLOWER IN IRON POT, PUT ELDER BERRY IN IRON POT, PUT MEANT LEAF IN IRON POT, PUT ROWAN BERRY IN IRON POT και το έφτιαξες.



Ο **ΝΙΚΟΣ ΜΠΑΡΔΗΣ** ρωτά στο GUILD OF THIEVES πώς να ανοίξει την πόρτα του διευθυντή. Εχουμε λοιπόν: SAY TO MUNAH, HOORAY. Επανάλαβε την εντολή μέχρι το πουλί να επαναλάβει τη λέξη. JOIN LONGER LINE, SHOW CARD TO TELLER, CHEW GUM, DROP BOTTLE AND CAGE, SHAKE BOTTLE, WAIT, μέχρι ο διευθυντής να βγει, PUT GUM IN KEYHOLE. Τώρα αν όλα έχουν γίνει σωστά, θα γίνει η έκρηξη και όλοι θα τρέχουν, έτσι PLAY LUTE AND SING URFANORE PENDRA, SOUTH, EAST...

Ο **ΧΡΗΣΤΟΣ ΖΗΣΟΠΟΥΛΟΣ** ρωτά στο OPERATION STEALTH πώς θα μπει στη μυστική είσοδο, στη σπηλιά, στο βυθό της θάλασσας. Στον πιο δεξί φοίνικα κάνε EXAMINE PALM TREE.

Στο μυστικό κουμπί που εμφανίζεται κάνε OPERATE BUTTON. Τώρα γρήγορα μπες στην είσοδό που μόλις άνοιξε.

Ο **ΗΛΙΑΣ ΜΠΙΡΔΑΣ** ρωτά στο ίδιο adventure στο τέλος πώς αποφεύγει τη βόμβα του ελικόπτερου. Μόλις βγεις από το υποβρύχιο, στο βυθό της θάλασσας, στην πιο αριστερή οθόνη, κάνε EXAMINE SEAWEED μέχρι να βρεις και να πάρεις ένα plastic bag. Τώρα, ενώ κρέμεσαι στο ελικόπτερο, κάνε γρήγορα USE PLASTIC BAG ON BOMB.

Ο **ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΠΛΕΚΑΣ** ρωτά πώς να ξεκινήσει το CHRONOQUEST II. Εχουμε λοιπόν: ADVANCE, PICK UP ANCHOR. Κάνε LOOK στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης και PICK UP COINS, ADVANCE, PICK UP CHEST, PICK UP CLAY JUG. Τώρα γύρνα στο πλοίο σου και USE COINS ON REACTOR για να πας στη ζώνη 4.

Στο ίδιο adventure ρωτά

αρκετά έξυπνους και ατμοσφαιρικούς γρίφους. Ξεκινώντας αμέσως KILL GUARD μέχρι να πεθάνει, DROP LANTERN, LOOK, βλέπεις ένα pike, αλλά άστο προς το παρόν, N, GET FROGS, βατραχοπόδαρα, W, S, W, U, E, SW, βλέπεις το καζάνι όπου πρέπει να ρίξεις τα απαραίτητα συστατικά, PUT LEAD, PUT FROGS, PUT RING, PUT SERPENT, GET SCROLL, READ SCROLL ή λίστα των συστατικών αλλά στα λατινικά, DROP SCROLL, NE, NE, E, στη σπηλιά των νυχτερίδων, ATTACK BAT, DROP NET, GET BAT, E, GET SNAIL, W μέχρι να περάσεις το φρουρό (αλλιώς σκότωσέ τον), W, SW, SW, πίσω στο καζάνι, PUT SNAIL, PUT BAT, NE, W, D, E, N, στην αποθήκη τροφίμων GET GARLIC, GET ONIONS, GET PACKET, S, W, U, E, SW, στο καζάνι, PUT GARLIC, PUT ONIONS, PUT PACKET. Τώρα έχεις ρίξει όλα τα απαραίτητα συστατικά. Κάτι συμβαίνει, όποτε: LOOK, GET GOLD bar. Τώρα πρέπει να πάρεις το pike NE, W, D, E, E, GET PIKE, S, στο οπλοστάσιο, GET SHIELD, N, N, E, E, KILL GUARD με το pike μέχρι να πεθάνει, NE, E, SE, W, στο άγαλμα, GET POTION, S, στην κόλαση. Ενα δαιμόνιο σε περιμένει. GIVE GOLD. Το δαιμόνιο σ' ευχαριστεί και σου λέει τη μαγική λέξη "Beelzebub". Τώρα πρέπει να γυρίσεις N, E, NW, W, SW, W, W, W, S, W, U, NE, E, E μπροστά στη μαγική πόρτα. SAY BEELZEBUB, η πόρτα ανοίγει, N, στις σκάλες, U, βλέπεις το διαβολικό Cardinal, KILL CARDINAL με το pike. Και παίρνεις το μήνυμα: "Hurray! Whoopeel etc. etc. Quasimodo and Esmeralda disappear across the rooftops of gay Paris and live happily ever after!"

Ο **ΣΠΥΡΟΣ ΓΙΑΝΝΟΥΤΣΟΣ** στην 12η εποχή πώς περνά το στρατιώτη. Εχοντας το οχ horn από την 8η κάνε USE OX HORN ON ROLAND.

Ο **ΜΙΧΑΛΗΣ ΜΗΤΣΚΑΣ** ρωτά στο INGRIDS BACK πώς θα πάρει τις υπογραφές των Hermit, Dusty και Boney. Για τον πρώτο: RUN TO SMITHY, SOUTH, GET IN CARRIAGE, OFFER PETITION TO GNAT, GO TO HILL, GO TO BRIDGE, EAST, EXAMINE CARRIAGE, NORTH, NORTH, IN, DROP PETITION, OUT, IN, GET PETITION AND READ IT. Τώρα πια GO TO MANOR, READ GNOTICE, GO TO FERRY COTTAGE, WAIT FOR BONEY, GIVE PETITION TO BONEY. Για τη δεύτερη FIND DUSTY, EAST. Εδώ FLOPSY, GO EAST. Τώρα EAST, DROP GROCERIES, PULL BELLROPE AND HIDE IN BUSH, GET OUT, OFFER PETITION TO DUSTY.

Ο **ΧΑΡΗΣ ΚΑΛΑΪΤΖΙΔΗΣ** ρωτά στο BARDS TALE II πώς από το 1ο επίπεδο των Tombs θα πάει στο δεύτερο. Αφού εξερευνήσεις όλη την περιοχή, πήγαινε στο N2, E11. Εδώ είναι μια τηλεμεταφορά και θα βρεθείς στο N18, E15. Προχώρησε στο N20, E19. Εδώ κάνε ένα Scry Site spell και θα αλλάξεις επίπεδο.

Τελειώνοντας, κάτι που σας είχα υποσχεθεί. Δυστυχώς, μόνο δύο φίλοι της στήλης έστειλαν ό,τι hints είχαν για το SRAM. Πρώτος ο **ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΦΑΡΙΛΕΚΑΣ** που γράφει τα εξής: Στο clearing κάνε READ STONE. Στο plateau κάνε WHISTLE, TAKE MESSAGE, READ MESSAGE. Στο druids crossing κάνε TAKE STICK. Στο oak forest κάνε TAKE LEAF TAKE, ACORN, GIVE ACORN TO BOAR. Στο plain κάνε TAKE BOW. Στο waterfall κάνε PASS THROUGH THE WATERFALL. Στο wood κάνε CLIMB TREE, LOOK NEST, TAKE KNIFE, JUMP. Στο before the imp κάνε TALK TO IMP. Στο in cave κάνε TAKE SHOVEL, LOOK THE BARREL, TAKE FLASK, EAST, FILL FLASK WITH WATER. Στο desert ship κάνε ENTER SHIP, OPEN CHEST WITH SHOVEL, TAKE MONEY, LEAVE SHIP. Στο werewolf κάνε SAY WHAT BIG EYES YOU HAVE, CUT EAR, WITH KNIFE. Στο before hermit κάνε TALK TO HERMIT, TAKE WHISTLE, HUMAN. Στο before a bridge κάνε PASS BRIDGE, KILL SNAKE WITH STICK, TAKE SCALE. Στο near wide river κάνε SWIM, DIG WITH SHOVEL, TAKE EGGS.



Ο **ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΨΥΓΚΑΣ** μας γράφει τα παρακάτω. Στην αρχή: READ STONE, N, CLIMB TREE, EXAMINE NEST, GET KNIFE, FALL. Στο imp river κάνε TALK IMP, στα πουλιά κάνε EXAMINE BIRDS, COO, TAKE MESSAGE, READ MESSAGE. Στο waterfall κάνε PASS THROUGH WATER. Στη σπηλιά EXAMINE BARREL, GET FLASK, FILL FLASK, GET SPADE, BURY SKELETON (αυτό ο Δημήτρης δεν το έχει κάνει). Στον Hermit TALK HERMIT GET WHISTLE, HUMAN, EXAMINE HOUSE, ENTER HOUSE, CLEAN, OUT. Ετσι μαθαίνεις τι να πεις στο λυκάνθρωπο. Τώρα σ' αυτόν WHAT BIG EYES YOU HAVE, CUT EAR με το μαχαίρι. Πήγαινε στο desert ship και EXAMINE SHIP, ENTER SHIP, OPEN CHEST, GET COIN, OUT. Πήγαινε στην έρημο και μόλις ζεσταθείς DRINK WATER. Διέσχισε την έρημο και εκεί που βλέπεις τα ίχνη EXAMINE TRACKS, WHISTLE, TALK CENTAUR, EAST μέχρι το ποτάμι, SWIM και στη χελώνα DIG, GET EGGS. Γύρνα στην αρχή και μάζεψε τα bow, came, leaf (από ένα δέντρο) και στο αγριογούρουνο GET ACORN, GIVE ACORN TO BOAR, (παίρνεις το bristle). Πήγαινε στο pond και EXAMINE TREE, EXAMINE POND, SWIM TREE, CUT LILLY (ούτε αυτό είχε βρει ο Δημήτρης). Τώρα πήγαινε στο island of snakes και CROSS BRIDGE, KILL SNAKE, GET SKIN.

Κανείς τους δεν έχει βρει τα arrow που θέλει ο κένταυρος. Οποιος από τους φίλους που έχουν Amstrad 6128 βρει κάτι παραπάνω, ας μας γράψει. Οποιος θέλει ας μας στείλει ένα αντίγραφο του SRAM στη στήλη adventure SOS για να δοκιμάσουμε και μεις την τύχη μας. Ποιος ξέρει, ίσως μπορέσουμε να σας βοηθήσουμε. Καλά Χριστούγεννα λοιπόν, καλή πρωτοχρονιά και μην ξεχνάτε στα γράμματά σας να γράφετε τα πλήρη σας στοιχεία και να εσωκλείετε και ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση. ■

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL
Είμαι κάτοχος ενός SPECTRUM 128K + 3 και έχω μερικές απορίες:
α. Θέλω να μάθω πώς χρησιμοποιούνται τα διάφορα pokes για τα παιχνίδια.
β. Αν έχω ορίσει με x, y ένα σημείο μέσα σε ένα κλειστό σχήμα και τον αριθμό ενός χρώματος (π.χ. 6 - κίτρινο), θα μπορούσα να γεμίσω με χρώμα το σχήμα;
Φιλικά
Σ. Σιδέρης

Για να αρχίσουμε από το εύκολο, στη δεύτερη ερώτηση ψάχνεις απλά για μια εντολή όπως η FILL. Ρίξε μια ματιά στο εγχειρίδιο της Basic του υπολογιστή σου όπου θα βρεις και τη σύνταξή της. Στην πρώτη ερώτηση έχουμε δύο απαντήσεις: εάν τα pokes είναι από τη στήλη "Hints 'n' Tips", τότε αναφέρονται σε ξεκλείδωτα-σπασμένα προγράμματα συνήθως, οπότε πρέπει να προσθέσεις αυτά τα pokes στο προγραμματάκι της Basic που υπάρχει πριν τον κώδικα μηχανής - δηλ. στο loader - ακριβώς πριν την τελική εντολή RANDOMIZE USR που ξεκινάει το παιχνίδι. Εάν τα pokes προέρχονται από κάποιο συνεργάτη του PIXEL - π.χ. από τη στήλη "επεμβάσεις" - πρέπει απλώς να ακολουθήσεις τις οδηγίες που πάντα υπάρχουν, και συνήθως μετά την πληκτρολόγηση ένα απλό RUN είναι αρκετό.

Αγαπητό PIXEL
Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου, μια και πρόσφατα απέκτησα ένα COMMODORE 64 με κασετόφωνο και drive. Εχω όμως μερικές απορίες με τον προγραμματισμό.
α. Στα βιβλία μου δεν έχω συναντήσει τον όρο reset, ενώ το βλέπω σε πολλές επεμβάσεις. Σε τι αποσκοπεί το reset και πώς γίνεται;
β. Σε άλλους υπολογιστές υπάρχουν break και crash. Μήπως υπάρχει κάτι αντίστοιχο για τον C64; Πώς μπορώ να το πετύχω;
γ. Μήπως είναι δυνατή η αντιγραφή από κασέτα σε δίσκο και το αντίστροφο και πώς γίνεται;
Συγνώμη αν σας κούρασα.
Ευχαριστώ πολύ
Στρατής Χαροκόπος

Αγαπητέ Στρατή,
καλωσόρισες στον κόσμο των υπολογιστών. Η πρώτη σου απορία μου φαίνεται λίγο περίεργη. Δεν σου έχει τύχει φαίνεται να γράφεις ένα πρόγραμμα ή ένα κείμενο επί τρεις - τέσσερις ώρες και παραπάνω... και ξαφνικά ο υπολογιστής σου να κάνει ένα μπλιρμπ, σκρλιρκ και άλλα τέτοια χαρωπά και πάει το κείμενο, πάνε και οι τρεις ώρες δουλειάς. Αυτό ακριβώς είναι το reset. Ακριβολογώντας, είναι το "μηδένισμα" του υπολογιστή απ' ό,τι περιέχει ή τρέχει κάποια στιγμή, με οποιοδήποτε τρόπο. Ανεπίσημα υπάρχουν δύο ειδών reset. Αυτό που είπαμε πιο πάνω, που αντιστοιχεί στο λεγόμενο "cold boot" και είναι το "κακό" reset γιατί καθαρίζει τη μνήμη από κάθε στοιχείο που υπάρχει σ' αυτήν, και το "καλό" reset που χρησιμοποιούμε στις επεμβάσεις μας και που σταματάει κάθε λειτουργία του υπολογιστή χωρίς να αλλάζει τα περιεχόμενα της μνήμης - θα το βρεις σαν "warm boot". Αυτό το δεύτερο το χρησιμοποιούμε για να κάνουμε τις επεμβάσεις μας, γιατί μετά την επέμβαση μπορούμε να συνεχίσουμε το παιχνίδι μας, αφού τίποτα στη μνήμη δεν χάθηκε. Στον C64 ειδικά, μπορείς να το πετύχεις βραχυκυκλώνοντας κάποιες επαφές στο user port του υπολογιστή - το εξηγούμε αναλυτικά στο τεύχος 24 του PIXEL. Δεν σου συνιστώ πάντως να ξεκινήσεις τις εμπειρίες σου με τέτοιες δοκιμές, γιατί πιθανόν να καταλήξεις με κάποια καμένα τσιπάκια - άσε τους πειραματισμούς για αργότερα όταν οι γνώσεις σου θα είναι περισσότερες. Το crash είναι αυτό ακριβώς που είπα και στην αρχή - το "κακό" reset - και συνήθως χρησιμοποιούμε τη λέξη crash όταν αυτό προκαλείται από λάθη κάποιου προγράμματος. Το break, τώρα, υπάρχει και στο δικό σου υπολογιστή - το πλήκτρο "Run Stop", αν θυμάμαι καλά - και χρησιμεύει κυρίως στη Basic για να σταματάει κάποιο πρόγραμμα που τρέχει, για να κάνουμε π.χ. κάποιες διορθώσεις σ' αυτό.

Η τρίτη σου ερώτηση είναι λίγο ασαφής όμως. Αν έχεις κάποιο δικό σου πρόγραμμα, μπορείς να το σώσεις και να το φορτώσεις όπως θέλεις με τις εντολές SAVE και LOAD είτε πρόκειται για κασέτα είτε για δίσκο - τη σύνταξη των εντολών θα τη βρεις στο manual της Basic του C64. Αν, όπως φαντάζομαι, θέλεις να αντιγράψεις παιχνίδια και προγράμματα για ταχύτερο φόρτωμα, πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιο από τα αντιγραφικά που υπάρχουν γι' αυτή τη δουλειά - τον τρόπο θα τον διαβάσεις στις οδηγίες του αντιγραφικού - υπάρχουν όμως δύο "αλλά". Πρώτον, αυτή η δουλειά θέλει αρκετή εξοικείωση με τον υπολογιστή και, δεύτερον, τα σύγχρονα προγράμματα δεν αντιγράφονται τόσο εύκολα και χρειάζονται πολλές γνώσεις για να κάνεις καλύτερη δουλειά από αυτά - γλώσσα μηχανής, hacking, κάποια ξενύχτια με πρησμένα μάτια πάνω σε κάποιο monitor και... καλωσήρθες στη Hacker-land.

Αγαπητό περιοδικό
Είμαι αρκετό καιρό κάτοχος ενός PC με πράσινο monitor και από τότε αναγνώστης σου. Εχω τη δυνατότητα να αλλάξω την οθόνη μου με μια ασπρόμαυρη, αλλά δεν ξέρω αν είναι καλύτερη ή όχι. Παράλληλα, κάθομαι πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη και θέλω να μου πεις αν η ασπρόμαυρη είναι πιο καλή για τα μάτια.
Ευχαριστώ πολύ
Τάκης Παπαδημητρίου.

Οι οθόνες είναι λίγο μπερδεμένη υπόθεση. Σε γενικές γραμμές μια πράσινη είναι καλή για κάθε περίπτωση και, αν καλύπτει και τις ανάγκες της κάρτας γραφικών του PC σου, δεν βλέπω το λόγο να την αλλάξεις.

Υπάρχουν βέβαια πολύ καλές ασπρόμαυρες οθόνες - δεν μπορώ να συγκρίνω μια σύγχρονη ασπρόμαυρη υψηλής ποιότητας με μια παλιά και μέτρια. Σημασία έχει το προσωπικό γούστο του καθενός. Γενικά, οι ασπρόμαυρες είναι το ίδιο καλές για πολύωρη εργασία με τις πράσινες - στα μάτια τουλάχιστον. Εγώ πάντως, θα προτιμούσα μια πράσινη. Η επιλογή δική σου.

Αγαπητό PIXEL
Εχω ένα AMSTRAD 6128 και θέλω να μου εξηγήσεις αν (και πώς) μπορώ να τυπώσω κάποιους χαρακτήρες που έχω φτιάξει με εντολές SYMBOL. Ο εκτυπωτής μου είναι ένας STAR LC-10, αλλά μπορώ να χρησιμοποιήσω και τον EPSON ενός φίλου.
Φιλικά
Βασίλης Γεωργιάδης.

Αυτό που ζητάς είναι απλό, αλλά θέλει αρκετή δουλειά. Συγκεκριμένα, πρέπει να επανακαθορίσεις τους χαρακτήρες που έχεις φτιάξει με τον τρό-

ΒΗΜΑΤΑ

πο που απαιτεί ο εκτυπωτής σου. Αν κοιτάξεις στο manual του STAR, θα βρεις τις κατάλληλες εντολές για τη δημιουργία download χαρακτήρων και... σου εύχομαι καλό ξενύχτι - ο καλύτερος χρόνος που έχω πετύχει είναι 15 λεπτά για κάθε χαρακτήρα και από τότε το αποφεύγω!

Αγαπητό PIXEL

...δοκιμάζοντας τυχαία CALL στον υπολογιστή μου, εμφανίζονται μερικές φορές περίεργα μηνύματα ή "κολλάει" τελείως. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα ή είναι φυσιολογικό; Εχω έναν AMSTRAD 6128.

Συγνώμη αν σας κούρασα

Στέλιος Ναξάκης

Δεν καταλαβαίνω τι ακριβώς περίμενες να κάνει ο καημένος ο AMSTRAD με "τυχαία" CALL στη μνήμη. Οπωσδήποτε, αποκλείεται να αρχίζε κάποιο παιχνίδι στα καλά καθούμενα! Απλά, με τέτοιες κλήσεις πετυχαίνεις τυχαίες ρουτίνες που υπάρχουν στη ROM ή στη RAM και μάλιστα στα "μισά" τους. Οπότε, τι πιο λογικό από το να κάνει τρελά πράγματα ο υπολογιστής; Είναι απολύτως φυσιολογικές αυτές του οι "αντιδράσεις".

Αγαπητό PIXEL

Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD 1640 με δύο drives. Θέλω να μου λύσεις μια απορία: μπορώ (και πώς) να γράψω στην οθόνη (και στον εκτυπωτή, αν γίνεται) τους υπόλοιπους χαρακτήρες που βλέπω σε βιβλία (εκτός από τα ελληνικά και αυτούς που υπάρχουν στο πληκτρολόγιο;) Ευχαριστώ πολύ

Δημήτρης Φουρλής

Τα προγράμματα ελληνικών για PC προσφέρουν συνήθως τη δυνατότητα (με κάποιο συνδυασμό πλήκτρων) να έχεις γραφικά στην οθόνη πληκτρολογώντας απλά κάποιους χαρακτήρες.

Αν τα δικά σου ελληνικά δεν έχουν τέτοια δυνατότητα, μπορείς πάντα να σχηματίσεις στο αριθμητικό πληκτρολόγιο τον κωδικό ASCII του χαρακτήρα που θέλεις, έχοντας πατημένο το ALT. Θα τον έχεις έτσι στην οθόνη και - αν ο εκτυπωτής σου είναι συμβατός - δεν θα έχεις πρόβλημα στην εκτύπωσή του. Δοκίμασε πάντως τους συνδυασμούς ALT και κάποιου πλήκτρου - συνήθως δίνουν γραφικά!

Αγαπητό PIXEL

Είμαι εδώ και πολύ καιρό κάτοχος ενός AMSTRAD CPC 6128 και αυτό τον καιρό μαθαίνω γλώσσα μηχανής. Εχω φτιάξει μερικά απλά προγραμματάκια, αλλά έχω μια απορία: ένα πρόγραμμα είναι relocatable όταν τρέχει από οποιαδήποτε διεύθυνση; Και πώς μπορώ να κάνω relocatable τα προγράμματά μου;

Φιλικά

Γιώργος Πετρόπουλος

Relocatable είναι ένα πρόγραμμα που τρέχει κανονικά σε οποια διεύθυνση μνήμης κι αν φορτωθεί. Για να είναι relocatable ένα πρόγραμμα, αρκεί να μην υπάρχουν εντολές του τύπου JP address ή LD (address) A,όταν αυτές οι εντολές δείχνουν περιοχές του προγράμματος. Μπορείς να αντικαταστήσεις τα CANLL JUMP με εντολές JUMP RELATIVE -JR- τροποποιώντας αντίστοιχα και τα RETURN, και για αποθήκευση δεδομένων να χρησιμοποιήσεις διευθύνσεις που δεν βρίσκονται στην ελεύθερη μνήμη - για παράδειγμα από # BE81 έως # BEFF όπου βρίσκονται δεδομένα του CPM. Κάνε μερικές δοκιμές και θυμήσου ότι η αρχική κλήση θα αλλάζει κάθε φορά που θα αλλάζεις διεύθυνση στο πρόγραμμα.

Αγαπητό PIXEL

...έχω και μια απορία: τι είναι, και σε τι χρησιμεύει η μνήμη cache στους IBM - συμβατούς;

Φιλικά

Γιώργος Φωτόπουλος

Κατ' αρχάς, η μνήμη cache δεν υπάρχει σε όλους τους PC, παρά μόνο σε όσους έχουν επεξεργαστή τον 80386 ή τον 80486, αλλά αυτός την έχει ενσωματωμένη. Είναι μικρή σε μέγεθος και πολύ ταχύτερη της συνηθισμένης RAM, αλλά πανάκριβη. Χρησιμοποιείται από τον επεξεργαστή για να αποθηκεύει εκεί ένα κομμάτι της RAM που, σε περίπτωση που ο Program - Counter "δείχνει" σ' αυτό το κομμάτι, εκτελείται πολύ γρηγορότερα απ' ό,τι αν ήταν στη RAM. Αν το κομμάτι της RAM, που ο επεξεργαστής αποθήκευσε στην cache-memory, δεν είναι αυτό που πρέπει να εκτελεστεί, τότε απλά ο υπολογιστής καθυστερεί λίγο παραπάνω απ' ό,τι αν δεν είχε cache. Σε γενικές γραμμές το caching στη RAM επιταχύνει τα προγράμματα γύρω στο 20%, ενώ με το σκληρό δίσκο - που είναι περιφερειακή μνήμη κι αυτός - το caching μπορεί να δώσει ταχύτητες πάνω από 50-100% του συνηθισμένου.

Αγαπητό περιοδικό

Δεν σου γράφω τα συνηθισμένα συγχαρητήρια, για να μη σπαταλάω τον πολύτιμο χώρο σου. Θέλω να μου πεις μερικά πράγματα (έχω έναν AMSTRAD 6128).

α. Τι διαφορά έχουν οι εντολές PLOT και PLOTR όπως και οι DRAW και DRAWR.

β. Πώς μπορώ να έχω παραπάνω tracks στη δισκέτα - έχω ακούσει ότι μπορώ να έχω πάνω από 200 Κ.

γ. Είναι δύσκολο να μάθω γλώσσα μηχανής; (Θέλω να κάνω επεμβάσεις σε μερικά παιχνίδια). Αν μπορείς - σύστησέ μου μερικά καλά βιβλία.

Φιλικά

Γιώργος Ακριβάκης

α. Η PLOT και η DRAW σχεδιάζουν με "απόλυτες" συντεταγμένες στην οθόνη, ενώ οι PLOTR και DRAWR με "σχετικές". Δηλαδή η PLOT 100,100 θα σχεδιάσει ένα pixel 100 pixels οριζόντια και 100 κάθετα αρχίζοντας από το κάτω αριστερά pixel της οθόνης - με συντεταγμένες 0,0 - ενώ η PLOTR 100,100 θα σχεδιάσει ένα pixel, 100 pixel οριζόντια και 100 κάθετα από τη θέση του graphics cursor. Οι DRAW και DRAWR κάνουν τα ίδια, αλλά σχεδιάζουν γραμμές.

β. Με δύο τρόπους: είτε με κάποια προγράμματα που κυκλοφορούν είτε γράφοντας ένα δικό σου πρόγραμμα, αφού πρώτα μάθεις γλώσσα μηχανής. Να θυμάσαι όμως ότι θα χρειάζεται να "τρέχεις" ακόμα ένα πρόγραμμα που θα επιτρέπει στο drive να "καταλαβαίνει" τέτοια formats, πριν από κάθε χρήση του drive. Μεγάλος κόπος για μικρό κέρδος, αν θέλεις τη γνώμη μου.

γ. Εξαρτάται από το χρόνο που διαθέτεις. Με καλό διάβασμα και πρακτική, δυο τρεις μήνες αρκούν. Βιβλία υπάρχουν πολλά στην αγορά. Οσο για τις επεμβάσεις, άφησέ τες για αργότερα. Χρειάζεται αρκετή εξοικείωση με τη γλώσσα μηχανής και με τα "μυστικά" του AMSTRAD για κάτι τέτοιο. (Σ.Σ. "μερικά" βιβλία; Τόσο εύκολο νομίζεις ότι είναι;) ■

ΑΛΛΗΛΟ

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Αγαπητοί συντάκτες και αναγνώστες του Pixel,

Είμαι μια μικρούλα Amiga 500 (ηλικίας μόλις 11 μηνών) και με πολύ θάρρος και αγανάκτηση αποφάσισα να εκφράσω τη γνώμη μου σε αυτό το περιοδικό.

Αν και μόλις 11 μηνών, ο δυνάστης user μου με έχει παράξει στο "φόρτωμα" με αποτέλεσμα να έχει πονοκεφαλιάσει το drive μου. Ακριβώς πάνω στο monitor υπάρχουν στοιβαγμένα χαρτιά, πορτοκαλάδες, σάντουιτς, ενώ στο keyboard έχουν βρει καταφύγιο αράχνες. Από την πολλή εργασία έχω πάθει υπερένταση και τώρα τελευταία έχω γρίπη. Βέβαια. Εχω virus από τις απαίσιες NONAME δισκέτες. Το drive μου έχει να "τρέξει" πρόγραμμα εδώ και 9 μήνες και τρέχει μόνο παιχνίδια.

Με αφορμή την κατάχρηση αυτή, δίνω μια συμβουλή σε όλους τους users: Ποτέ μην καταπιέζετε τα computers. Σεβαστείτε τα. Αμα επαναστατήσουμε, τότε ποιος είδε το Θεό και δεν τον φοβήθηκε! Εκτός όμως από την παραπάνω συμβουλή, θα ήθελα να απαντήσετε σε ορισμένα ερωτήματά μου.

1) Ποια είναι η ακριβής λειτουργία του light pen και ποια η τιμή του;

2) Μπορεί το light pen να χρησιμοποιηθεί στο Deluxe Paint III;

3) Πώς μπορώ να δώσω κίνηση σε γράμματα που έχω ήδη δημιουργήσει στο ίδιο πρόγραμμα με 520 KB μνήμης;

4) Τι σημαίνει η εντολή read/write error;

5) Εχει κυκλοφορήσει το TV Sports Basketball σε Atari ST;

Με απέραντη αγάπη στους συντάκτες του Pixel και με μίσος σε όλους τους δικτάτορες users.

Μια απελπισμένη Amiga

Σε απελπισμένες ψυχές δεν λέμε ποτέ όχι. Ακούμπησε λοιπόν τον πόνο σου, Amiga παραδαρμένη από τον καιρό και από τις κακουχίες και άκου: 1) Το light pen είναι ένα στιλό, που "δείχνει" στην οθόνη. Αντί δηλαδή να κινείς τον cursor με το ποντίκι, δείχνεις απ'ευθείας με το light pen. Τιμές όμως δεν μπορώ να σου πω, γιατί δεν έχω ακούσει να υπάρχει light pen για Amiga στην ελληνική αγορά. 2) Εξαρτάται πρώτα από το light pen καί τον τρόπο που συνεργάζεται με το πρόγραμμα. 3) Ναι, αρκεί να ορίσεις τα κατάλληλα frames. 4) Οτι κάποιο αρχείο δεν μπορεί να διαβαστεί ή να αποθηκευτεί στο δίσκο. 5) Οχι ακόμα (κλαψ!).

Αυτά, και ένα μήνυμα για τους users: ξεσκονίστε γρήγορα γρήγορα τους υπολογιστές σας και φέρτε καλού κακού κι ένα βάζο με λουλούδια κοντά για να φτιάξετε ατμόσφαιρα. Πού ξέρετε, εκείνο το παιχνίδι που δεν έτρεχε, μπορεί τώρα να τρέξει....

ΑΠΟ ΠΟΥ ΚΡΑΤΑ Η ΣΚΟΥΦΙΑ ΤΟΥΣ

Αγαπητό Pixel γεια σου.

Εχω να σου κάνω δυο ερωτήσεις: 1) Ποιες είναι οι χώρες στις οποίες κατασκευάζονται τα μηχανήματα των παρακάτω εταιριών (ή τουλάχιστον, όταν άρχισαν να κατασκευάζονται); α) Amstrad, β) Spectrum, γ) Commodore, δ) Atari, ε) IBM, στ) Apple, ζ) Olivetti, η) Turbo-X, θ) Profex, ι) Kisware, κ) IKAROS, λ) TULIP, μ) BLUE STAR, ν) Euro PC, ξ) VEGAS

2) Στην Amiga 500 είναι - σχεδόν - αναγκαίο ένα mouse;

Θ. Αφενιούλης

Πολύ σημαντική η επεξήγηση της παρένθεσης, αλλιώς η απάντηση είναι μια: Taiwan. Ομως, όσον αφορά τις προελεύσεις, έχουμε: α) Μ. Βρετανία, β) Μ. Βρετανία (αμαντάμ παπαντάμ), γ) Αμερική, αλλά εδώ και καιρό έχει την ευρωπαϊκή υπηκοότητα, δ) Αμερική, ε) επίσης Αμερική, στ) Αμερική, ζ) Ιταλία, η) Απω Ανατολή, θ), ι), κ), μ) πατριωτάκια του, (η) μερικοί από αυτούς όμως συναρμολογούνται εδώ, λ) Ολλανδία (θέλει σκέψη;), ν) Γερμανία, ξ) Αμερική.

2) Τόσο αναγκαίο, που το αγοράζεις θέλεις δεν θέλεις. Βρίσκεται στη συσκευασία του μηχανήματος. ■

ΟΙ SECTORS ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΣΥΝΤΑΞΗ

Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου και φανατικός οπαδός της Sierra και Space Aceατζής. Κατέχω μια Amiga 500 και θέλω να σου θέσω μερικά ερωτήματα:

1) Πολλά παιχνίδια (ακόμη και πρωτότυπα) μου χαλάνε ξαφνικά και μου βγάζουν μήνυμα (ακόμη κι αν είναι write protected), ή μου μπλοκάρουν. Μπορείς να μου πεις τι να κάνω; Μήπως φταίει ο υπολογιστής (πολλά, όταν τα βγάζω στο Workbench, δεν μου βγάζουν κανένα λάθος).

2) Είχα παίξει το Indiana Jones, αλλά πάντα στις κατακόμβες άκουγα παράσιτα και μετά μου έβγαζε μήνυμα λάθους. Το εξετάσαμε (εγώ, ο φίλος μου και το μαγαζί) σε άλλους υπολογιστές, αλλά εκεί λειτουργούσε κανονικά. Το εξέτασα με τη δισκέτα Workbench, αλλά δεν μου έβγαλε τίποτα για λάθος. Τι έγινε πάλι;

3) Τις λύσεις για τα adventure τις δίνεις δωρεάν; Αν ναι, στείλε μου τις λύσεις των Operation Stealth, Indiana Jones και Zak MacKracken. Αν όχι, θα τα ξαναπούμε.

ΥΓ Μήπως φταίει το drive για τα παράξενα που συμβαίνουν; Πρέπει να βρω τον ηλεκτρολόγο; Κι ακόμα, πώς μπορώ να κάνω cartoons σαν το Space Ace στο computer;

Μιχάλης "Joker" Ρούσσος

1+2) Το πιθανότερο είναι ότι οι δισκέτες σου άρχισαν να "χτυπάνε". Εδώ δύο τινά συμβαίνουν: ή οι δισκέτες σου ήταν κακής ποιότητας (ή, γενικά, "τα έφαγαν τα ψωμιά τους" και ήρθε η ώρα να παρουσιάσουν προβλήματα), ή ότι το drive σου έχει απορρυθμιστεί, με αποτέλεσμα να προκαλεί ζημιά στις δισκέτες.

3) Το αίτημά σου έχει προωθηθεί στον κύριο Αντβεντσουριβάκη, ο οποίος και θα επιληφθεί του θέματος. Οσο για τα cartoons, χρειάζονται πολλά για να βγάλεις κι εσύ έναν Space Ace: ταλέντο, πείρα και ένα πολύ καλά εξοπλισμένο studio. Ομως, με τη βοήθεια μερικών προγραμμάτων paint-animation, από αυτά που κυκλοφορούν, θα μπορέσεις κι εσύ να κινήσεις στην οθόνη σου μερικά αξιοπρεπή sprites. ■

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΤΕ ΤΟ ΜΕ ΝΟΤΕΣ

Αγαπητό Pixel,

είμαι κάτοχος ενός Amstrad 6128 και θέλω να μου απαντήσεις στις εξής απορίες μου:

1) Μπορώ να συνδέσω κασετόφωνο στον υπολογιστή μου από τη θύρα του, που προορίζεται για δεύτερο drive, με κατάλληλο καλώδιο; Θα ήταν αποδοτικό;

2) Πώς μπορώ να αντιγράψω ολόκληρη κασέτα σε δισκέτα ή το αντίστροφο; Υπάρχει ειδικό πρόγραμμα;

3) Πού μπορώ να βρω ειδικό πρόγραμμα που να κάνει τον υπολογιστή μου μουσικό όργανο;

Πάρης Αδαμόπουλος

Χμμ, αρκετά πονηρή η σκέψη, αλλά πολύ φοβάμαι ότι δεν γίνεται. Εκτός βέβαια κι αν έχεις πολλές γνώσεις του hardware, οπότε ο δρόμος για ευρεσιτεχνίες είναι ανοιχτός. Προγράμματα αντιγραφής υπάρχουν (τα περισσότερα αντιγραφικά utilities έχουν τέτοιες δυνατότητες), αλλά λειτουργούν μόνο με "ξεκλείδωτα" προγράμματα. Για το μουσικό όργανο τέλος, αν και δεν ξέρω κανένα φάρμακο που να μεταμορφώνει τον υπολογιστή λ.χ. σε σαξόφωνο, ξέρω ένα πρόγραμμα που μου αρέσει πολύ και σου επιτρέπει να γράψεις μουσική. Είναι το "The Music Studio". ■

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΠΡΟΒΛΕΠΕΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑΡΙΚΟ

Είμαι υποψήφιος αγοραστής μιας παιχνιδομηχανής, της PC Engine. Εχω μερικές απορίες και θα ήθελα - αν είναι δυνατόν - να μου απαντήσεις:

1) Ποιο είναι το σήμα εξόδου οθόνης, δηλαδή RF ή AV, και μπορεί να συνδεθεί με monitor;

2) Υπάρχει πιθανότητα μπερδέματος ή αλλοίωσης των χρωμάτων της PC Engine εάν συνδεθεί με τηλεόραση;

3) Μπορείς να μου προτείνεις μερικά καλά monitors υψηλής ανάλυσης που συνδέονται με την PC Engine;

4) Ποια είναι περίπου η τιμή τους και πού μπορώ να απευθυνθώ για περισσότερες πληροφορίες;

Ν. Κουτσιαρής- Βόλος

1) Η ευρωπαϊκή έκδοση του PC Engine έχει έξοδο σήματος RF (μέσω modulator). Δυστυχώς, δεν μπορεί να συνδεθεί με monitor.

2) Πάντα υπάρχει μια απώλεια ποιότητας στην τηλεόραση, σε σχέση με το monitor, η οποία όμως δεν είναι και τραγική. Εξαρτάται φυσικά και από τις δυνατότητες του συγκεκριμένου μοντέλου τηλεόρασης που συνδέεις. Πάντως, θα πρέπει να ξέρεις ότι υπάρχουν αρκετές εκδόσεις του PC Engine, ακριβώς γιατί το μοντέλο δεν αντιπροσωπεύεται ακόμη επίσημα στην Ευρώπη και οι μετατροπές που γίνονται δεν είναι πολλές φορές δουλειά ειδικευμένου εργοστασίου. Υπάρχει και μοντέλο PC Engine με έξοδο RGB για σύνδεση με monitor, το οποίο μπορεί να συνδεθεί με όλα τα monitors υψηλής ανάλυσης που υπάρχουν και συνδέονται με ST και Amiga. ■

ΚΑΙ DOS ΗΜΙΝ ΣΗΜΕΡΟΝ...

Λόγω έλλειψης χώρου αναγκάζομαι να θυσιάσω τα συγχαρητήρια μηνύματα. Οι ερωτήσεις μου, που βασικά στρέφονται γύρω από τα PCs, είναι οι εξής:

1) Ποια κάρτα οθόνης (π.χ. VGA, EGA κ.λπ.) θεωρείται καλύτερη σε απόδοση γραφικών, χρωμάτων και ανάλυσης; Τι είναι η μνήμη των καρτών οθόνης;

2) Θα μπορούσες να μου αναφέρεις χρησιμότητες του σκληρού δίσκου και γενικά πόσο χρήσιμος είναι στον υπολογιστή;

3) Σε τι χρησιμεύουν οι θύρες εισόδου, εξόδου; Σε τι χρησιμεύουν οι θύρες επέκτασης;

4) Τι είναι τα wait states, τα οποία απ' ό,τι έχω δει χρησιμοποιούνται και αναφέρονται με τον επεξεργαστή του υπολογιστή;

Π. Γαλιώτος

1) Η VGA, χωρίς αμφιβολία. Η μνήμη των καρτών οθόνης είναι η γνωστή και σαν video-RAM μνήμη που χρησιμοποιείται για την αποθήκευση των δεδομένων της οθόνης (τα χρώματα των pixels κ.λπ.).

2) Πολύ πολύ χρήσιμος. Γρήγορος, με μεγάλες δυνατότητες αποθήκευσης και αποδοτικός εάν χρησιμοποιείς τον υπολογιστή εντατικά. Ορισμένα προγράμματα άλλωστε απαιτούν την ύπαρξή του (π.χ. Autocad).

3) Και οι δυο χρησιμεύουν, πολύ γενικά, για τη σύνδεση του υπολογιστή με περιφερειακές συσκευές και την ανταλλαγή δεδομένων.

4) Πρόκειται για τις "καταστάσεις αναμονής", στη διάρκεια των οποίων ο επεξεργαστής περιμένει να λάβει δεδομένα από τη μνήμη. Οι CPUs βλέπεις εξελίσσονται περισσότερο από τις μνήμες... Αλλά, τώρα που το συζητάμε, τι θέλεις εσύ, ένας PC user, εδώ; Γρήγορα στο PC Master! ■

Ο ΑΡΧΑΡΙΟΣ

Θα ήθελα να μου απαντήσεις στα εξής (έχω Amiga 500):

1) Μπορούν όλα τα virus, να απομακρυνθούν από ένα μοναδικό virus killer πρόγραμμα; Εάν όχι, θα μπορούσες να μου πεις ποια προγράμματα θα πρέπει να χρησιμοποιώ;

2) Είναι τα virus killers εύκολα στη χρήση;

3) Θα πρέπει να είμαι προσεκτικός για ποια PD προγράμματα αγοράζω;

4) Μπορείς να μου συστήσεις ορισμένα καλά βιβλία για την Amiga;

Ν. Λιόσης

1) Οχι. Τόσο τα μικρόβια, όσο και τα αντίστοιχα virus killers ανανεώνονται και βελτιώνονται συνεχώς, οπότε θα χρειαστεί να ψάχνεις συνεχώς για την τελευταία έκδοση. 2) Ναι. 3) Γενικά θα έλεγα ότι πρέπει να είσαι προσεκτικός με οποιαδήποτε δισκέτα "από εξωτερική πηγή" βάλεις για πρώτη φορά στο drive σου. 4) Εξαρτάται τι θέλεις ακριβώς να διαβάσεις. Σου το λέω αυτό γιατί υπάρχουν πια πάρα πολλά βιβλία για την Amiga. Γενικά πάντως η σειρά της Abacus είναι από τις πιο έγκυρες. ■

COMPUTERS

SPECTRUM+3 σχεδόν ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ, με ΕΓΓΥΗΣΗ, DISK DRIVE + κασετόφωνο SHARP για COMPUTER + joystick + 1.200 προγράμματα + βιβλία. Ολα μαζί ή χωριστά. Τηλέφωνο 2917814.

SPECTRUM με ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ Dktronics, Microdrive, Interfaces, βιβλία και ΠΟΛΛΑ EXTRA + 800 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ!!! Τηλ. 4630569, Λουκάς.

COMMODORE 64 + έγχρωμη οθόνη + κασετόφωνο + παιχνίδια + joystick + music maker. Τηλ. 8647643 (8-10 μ.μ.), ΑΛΕΞΗΣ.

COMMODORE 64 σε ΚΑΛΗ κατάσταση + κασετόφωνο + κασέτες + drive 1570 + 170 δισκέτες με παιχνίδια / αρχεία + δισκετοθήκες + βιβλία ΜΟΝΟ 6.000 δρχ. Τηλ. 4620715.

ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑ: Commodore 64 + Drive 1541 + 100 προγράμματα + 1 joystick. Το μηχάνημα είναι σε άψογη κατάσταση στην τιμή των 68.000 δρχ. Τηλ. 9516555, Μάνος (απογεύματα).

COMMODORE 64 + κασετόφωνο + 300! παιχνίδια + Azimuth + Scart + Manual + καλύμματα "LASE" + ΒΙΒΛΙΑ BASIC + joysticks 35.000!! ΤΡΕΞΤΕ! ΝΑΣΟΣ 0231-28524 (Λαμία).

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Αχρησιμοποίητο Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια, μόνο 33.000!!! Επίσης Disk drive 1541 + δισκέτες 33.000. Σπύρος, τηλ. 6394946.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ CBM 64 κασετόφωνο Freeze machine, 2 joysticks, 73 παιχνίδια, τιμή 40.000. Τηλ. 2755493, Πάρις.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! COMMODORE 64 σε άψογη κατάσταση + drive 1541 + έγχρωμο monitor 1701 με joystick + δισκετοθήκη + 100 παιχνίδια + FASTLOAD + βιβλία ΜΟΝΟ 120.000!!! Φώτης, τηλ. 5129178.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! AMSTRAD 6128 + manuals + παιχνίδια + προγράμματα + joystick + αντιγραφικά + περιοδικά ΣΕ ΑΡΙΣΤΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΟΝΟ 62.000. Τηλ. 9734824, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! Εντελώς αχρησιμοποίητο AMSTRAD 6128 + έγχρωμο Monitor + παιχνίδια + εφαρμογές - άριστη κατάσταση, μόνο 89.000!!! Αλέξης, τηλ. 6711845.

ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟ AMSTRAD 6128 (στο κουτί) + δισκέτες + joystick + βιβλία "ΣΧΕΔΟΝ ΔΩΡΙΖΕΤΑΙ". Επίσης και ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΜΕ "ΤΟΠ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και ένα MODULATOR-MP2, Τηλ. 5752589, Ηλίας.

AMSTRAD 6128 πράσινο + 2 μοχλοί + δισκετοθήκη + 20 δισκέτες + καλώδια + manuals + βιβλία + περιοδικά + συλλογή εγκυκλοπαίδειας Η/Υ + 50 παιχνίδια + 25 προγράμματα, σχολικά, χημείας κ.λπ. Τηλ. 9827216.

AMSTRAD CPC 464 + 150 προγράμματα + βιβλία + joystick, μόνο 49.000 δρχ. Τηλ. 3470213, Στέλιος.

AMSTRAD 6128 πράσινος, joystick, δισκέτες, 60.000. ATARI 1040 STFM με ασπρόμαυρο μόνιτορ, 155.000, έγχρωμο 60.000. Αμεταχείριστα, Κώστας, τηλ. 2630948.

AMSTRAD 6128 (COLOR) ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΜΕΝΟΣ 4 μήνες + εγγύηση + joystick + πολλά καινούρια original games + πολλά βιβλία + περιοδικά, τηλ. 9223685.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος σχεδόν καινούριος + games + joystick + manuals. Κάθε έλεγχος δεκτός, τηλ. 8084162, Κώστας.

AMSTRAD 6128 πράσινος + joystick + βιβλία / περιοδικά + τα καλύτερα παιχνίδια - utilities, μόνο 75.000 δρχ. τηλ. 7519230 Θέμης.

AMSTRAD 6128, έγχρωμο monitor, 20 δισκέτες, joystick, manual, 85.000, Φρέντυ, τηλ. 0551-28237, 8-9 μ.μ. Αλεξ/πολη.

AMSTRAD 6128 ΠΡΑΣΙΝΟΣ σε άριστη κατάσταση, με παιχνίδια, joystick, προγράμματα, στην τιμή των 60.000 δρχ. τηλ. 0461-22548, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ Amstrad 6128 πράσινο, σε άριστη κατάσταση, οδηγίες χρήσεως, παιχνίδια + εφαρμογές, μόνο 55.000. Σπύρος, τηλ. 6394946.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥ, 30 δισκέτες, δισκετοθήκη 60άρα, joystick, βιβλίο οδηγιών, τηλ. 9705433, 9715051, ΧΡΗΣΤΟΣ.

AMSTRAD 6128 + πράσινο monitor + Games + Βιβλίο + μεγάλη συλλογή PIXEL + joystick, άριστη κατάσταση, μόνο 50.000!!! Τηλ. 5905339, Γιάννης.

AMSTRAD 6128, ΕΓΧΡΩΜΟΣ + 2 JOYSTICKS + ΦΙΛΤΡΟ + ΠΟΝΤΙΚΙ AMX + 25 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + ΒΙΒΛΙΑ, 85.000. ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ SHEIKOSHA, 36.000 ΚΩΣΤΑΣ, ΤΗΛ. 7017535, 7-9 μ.μ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη σε άριστη κατάσταση (με πάνω από 30 παιχνίδια-δώρο, όπως Untouchables - Rainbow Islands - Superwonderboy). Τιμή 75.000, τηλ. 6567657 (4-9 απόγ.).

AMSTRAD 6128 + GT65 monitor + 50 δισκέτες + πάνω από 120 παιχνίδια-προγράμματα + περιοδικά + manual + joystick + δισκετοθήκη. ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ!!! Γιώργος, τηλ. (031) 911350.

AMSTRAD 6128, πράσινος, σχεδόν αχρησιμοποίητος, 20 ORIGINAL GAMES, 35 ακόμα GAMES, JOYSTICK, manual, αντιγραφικό, αξίας 140.000 μόνον 70.000. Τηλ. 8221635, Κώστας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 6128 έγχρωμος, καλύμματα, δισκετοθήκη, προγράμματα, joystick, ελληνικό manual. ΤΙΜΗ 90.000, τηλ. 2528346, Νίκος.

ΒΙΑΣΤΕΙΤΕ! Αποκτήστε με 25.000 AMSTRAD 464 - οθόνη - παιχνίδια - εγχειρίδια χειρισμού των τεράστιων δυνατοτήτων του. Τηλ. 2611658.

AMSTRAD 6128, έγχρωμο μόνιτορ σχεδόν αμεταχείριστο, joystick, manuals, βιβλία, 20 δισκέτες, 50 παιχνίδια, 90.000. Τηλ. 2926193,

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Στέλιος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + games + εφαρμογές + manuals (υπεράριστη κατάσταση) + έγχρωμο monitor 1084. Τιμή ευκαιρίας. Δίδονται και χωριστά. Σταύρος, τηλ. 6394946.

AMIGA 500 + έγχρωμο στερεοφωνικό monitor + 70 δισκέτες + Deluxe Paint II αυθεντικό με manual + 2 joysticks. Τιμή μοναδική! Χρήστος, τηλ. (0394) 22961.

AMIGA 500, έγχρωμη οθόνη 1084, 2 joysticks, δισκέτες. Πωλούνται μαζί ή ξεχωριστά. Τηλ. (081) 231429, ΝΙΚΟΣ, ΗΡΑΚΛΕΙΟ.

AMIGA 500 ολοκαίνουρια με εγγύηση, έγχρωμο monitor, 2 joysticks, mouse, δισκέτες, 155.000 δρχ. τηλ. 5141952, ΓΙΩΡΓΟΣ.

AMIGA, monitor, επέκταση μνήμης, 2 Drives, άριστη κατάσταση. MACINTOSH και STCE!!!) emulators. τηλ. 4616063 ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! ΓΙΩΡΓΟΣ.

ATARI 520STFM σε άριστη κατάσταση. Πωλείται σε τιμή ευκαιρίας. Πληροφορίες ζητήστε στο 4967247, Αντώνης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 1640 με 1 floppy drive, σκληρό δίσκο 32 MB, EGA έγχρωμο monitor 14" και Hercules ασπρόμαυρο monitor 14". τηλ. 9754343 - 9754344, Παυλίδης (8:00-16:00).

AMSTRAD 1512 + 2 Drives + mouse + 7 βιβλία χειρισμού + 125 Disks γεμάτες παιχνίδια + 2 προγράμματα + δισκετοθήκη, 125.000!!! μόνο. Πέτρος Δαμιανάκος, τηλ. 2319082.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC OLYMPIC DATA P2 2 Drives, μόνο 95.000 δρχ. Γιώργος, τηλ. 6394637 (monitor Hantarex).

ΕΥΚΑΙΡΙΑ. Πωλείται PC 1512, βιβλία, mouse, δισκετοθήκη, παιχνίδια, τιμή συζητήσιμη, κάθε έλεγχος δεκτός, τηλ. 9827183, Αντώνης.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ Olivetti PC1, 2 drives 3,5 SCART για σύνδεση TV, ασπρόμαυρο monitor, CGA, 150.000. τηλ. 8944793, Θωμάς.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ φορητός IBM συμβατός, 2 floppies x 720 KB, 640 KB RAM. 120.000 δρχ. τηλ. 9569159.

ATARI 1040 STFM, monitor, SC1224, racemaker, joystick, δισκετοθήκη, manual, πολλά παιχνίδια-προγράμματα, εγγύηση αντιπροσωπίας, χαμηλή τιμή. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: 8311438, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

☐ Computers

☐ Software

☐ Περιφερειακά

☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMSTRAD 6128 + έγχρωμο μόνιτορ + 30 δισκέτες + 150 TOP GAMES + βιβλία, 100.000 δρχ. Μαζί ή ξεχωριστά. τηλ. (0894) 22293, ΓΙΑΝΝΗΣ.

AMIGA + Monitor 1084 (μη λήξασες εγγυήσεις) + 2 joysticks + 75 παιχνίδια + πολλά περιοδικά. Αξίας 250.000 μόνο 160.000! ΟΠΟΙΟΣ ΠΡΟΛΑΒΕΙ!!! Τηλ. 8651559, Δημήτρης.

SOFTWARE

SPECTRUM-AMIGA. If you like cool GAMES + UTILITES, call now 031/767-555 SERGIOS. Imported By TARKUS-TEAM. ΣΕΡΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 127, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

SPECTRUM 48-128. Τα έχουμε όλα πρώτοι από όλους. Κάθε εβδομάδα καινούριες παραλαβές από εξωτερικό. Εγγυημένο φόρτωμα - γρήγορη παράδοση. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2525863, και ζητήστε τον Νικήτα. Νικήτας Κόζιαρης, Ανθέων 100.

** **SPECTRUM** ** Καλές Γιορτές! Αποδεδειγμένα η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ συλλογή προγραμμάτων στην Ελλάδα! THEO DEVIL (01) 6513441 - ΚΑΛΕΣΤΕ ΤΩΡΑ! ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΕΩΣΦΟΡΟΣ, ΑΝΑΤΟΛΗΣ 66, 15666 ΠΑΠΑΓΟΣ, ΑΘΗΝΑ, ΕΛΛΑΔΑΡΑ.

ΤΕΡΑΣΤΙΑ συλλογή παιχνιδιών - εφαρμογών - αντιγραφικών για SPECTRUM 48-128 από 100 δρχ. Σε δισκέτες ή κασέτες. Σίγουρο φόρτωμα. Ετοιμες κασέτες 800 δρχ. Συνεχής ΑΝΑΝΕΩΣΗ. Στέλνονται παντού με ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. Τηλ. 9620442. McMaster, Πλαταιών 5, 16674, Νίκος Κωνσταντινίδης.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Σε κασέτα ή δίσκο. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη-Θεσ/νίκη.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ! COMMODORE 64, δισκέτες γεμάτες μόνο 250 δρχ. Επίσης, κασέτες εταιρίας από Ιταλία, γεμάτες (8-30 παιχνίδια) μόνο 400 δρχ. ΝΙΚΟΣ ΔΑΨΑΚΛΗΣ, ΦΙΛΕΛΛΗΝΩΝ 88 - ΠΕΙΡΑΙΑΣ, Τηλ. 4628354

COMMODORE 64-128, Games σε ORIGINAL ΚΑΣΕΤΕΣ. Προγράμματα συλλογής σε δίσκο λόγω αλλαγής COMPUTER, 9-2 πρωί, 7-10 βράδυ. Τηλ. 01-8641909. ΧΡΗΣΤΟΣ ΣΟΡΒΑΤΖΙΩΤΗΣ, ΝΑΞΟΥ 20Α.

COMMODORE 64-128. Κασέτα-δισκέτα. Ολα τα καινούρια σε φοβερές τιμές. Προλάβετε. ΣΤΑΘΗΣ ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΣ, Τηλ. 9417839, ΑΝΔΡΟΜΑΧΗΣ 214, ΚΑΛΛΙΘΕΑ.

ΠΡΟΠΟ ΗΜΙΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ για CBM 64-128. Original με οδηγίες. Για σίγουρο ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ. Τηλεφωνήστε 8959340, ΓΙΑΝΝΗΣ, ΠΡΩΙΝΕΣ ΩΡΕΣ, ΛΟΥΙΖΟΣ, ΚΑΛΥΜΝΟΥ 21.

*** Patras Amstrad Club! *** "ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD!!!". ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ περιφερειακά, ρουτίνες, πληροφορίες, παιχνίδια, εφαρμογές. Καινούρια, ακυκλοφόρητα, GAMES-FREE!!! (Public-Domain-Software). Πληροφορίες ** (061) 328-260, Κώστας, απογεύματα ** Γιαννόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ!!!

AMSTRAD 464-6128 - PCW. Τεράστια ποικιλία software (εφαρμογές, γλώσσες, παιχνίδια κ.λπ.) σε κασέτα, δισκέτα 3,5" - 5 1/4". ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ. Τηλ. 031/288076. ΚΑΠΡΙΝΗΣ ΘΟΔΩΡΟΣ, ΕΥΡΙΠΙΔΟΥ 28 - 54635 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMSTRAD 6128. Σε μας θα βρείτε τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους σε τιμές... (από 100 δρχ.). Κάθε 2 GAMES 1 ΔΩΡΟ. ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!!!: ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL 600 ΔΡΑΧΜΕΣ!!!! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ, Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, Τηλ. 031/220-761.

AMSTRAD 6128 THUNDERSOFT. Τελευταίοι τίτλοι σε προσιτές τιμές. KICK OFF 2, midnight resistance, IRONROLD, sly spy, SHADOW OF THE BEAST, e-motion, DEFENDER OF THE CROWN, Stunt car racer. Παραγγελίες μόνο Παρασκευή (8-10), Σαββατοκύριακο. Σπύρος Αλεξίου, Τηλ. 6815289, Σάμου 37.

AMSTRAD KOSTAS CLUB (KCh)!!! Πλούσια συλλογή ΚΑΙΝΟΥΡΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (Κασέτα ή Δισκέτα). ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ: εκτυπωτής LC-10, synthesizer cpc-464. ΠΟΛΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΑ ΔΩΡΑ!!! Πληροφορίες: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ "Για το AMSTRAD KOSTAS CLUB", Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ, Αντωνακόπουλος Κωνσταντίνος.

AMSTRAD 6128. Πολλά προγράμματα. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. Υπάρχουν όλα τα καινούρια και ακυκλοφόρητα παιχνίδια. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Τιμές φανταστικές. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ: ΜΕ ΑΓΟΡΑ ΑΝΩ ΤΩΝ 10.000, ΔΩΡΟ ΕΝΑ ΓΟΥΟΚΜΑΝ. ΜΙΧΑΛΗΣ, ΤΗΛ. 9349206, "MAIKL SOFT", Δραγατσανίου 8, Μπραχάμι) ΚΑΙ ΚΑΛΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ.

AMSTRAD 6128 ENGLISH SOFTWARE!!! Διαθέτω την πλουσιότερη ΣΥΛΛΟΓΗ στην ΕΛΛΑΔΑ! και τις φθηνότερες ΤΙΜΕΣ! 300 δρχ. το παιχνίδι + 680 δρχ. η δισκέτα = ΦΙΛΙΚΗ εξυπηρέτηση! Τηλ. (0631) 23762 - 22291 ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΩΒΑΙΟΣ, Σπ. Τρικούπη 22, 30200 ΜΕΣΟΛΟΓΓΙ. ΚΑΛΕΣ ΓΙΟΡΤΕΣ.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Η Magic Software ξαναχτυπά. Διαθέτουμε τα πιο σπάνια games της διεθνούς αγοράς του 6128. Λάβετε μέρος στον απίθανο διαγωνισμό μας και κερδίστε πολλά ΔΩΡΑ. Επικοινωνήστε όλη τη διάρκεια των Χριστουγέννων, αργίες και Σάββατα. Γιώργος Παπάζογλου, Ναταλίας Μελά 4, Θεσ/νίκη, Τηλ. 031 - 428810.

AMIGA: Ολοι οι τελευταίοι τίτλοι. Υπεύθυνη

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

εγγραφή. Παράδοση την επόμενη μέρα. Μεγάλη συλλογή. Φθηνές τιμές. Στέλνονται επαρχία. Θάνος (01) 7514685. Δισκέτες 3,5" από 130 δρχ. Επεκτάσεις μνήμης κάτω του κόστους. Θάνος Ψηλός, Δαμάρεως 66, Παγκράτι.

AMIGA SOFTWARE. Ολα τα top Games, οι καλύτερες εφαρμογές - UTILITIES και MANUALS στις χαμηλότερες τιμές. Παραλαβές κάθε ΕΒΔΟΜΑΔΑ από εξωτερικό. Επίσης φθηνές ΔΙΣΚΕΤΕΣ, GAMES, IBM - AMSTRAD. Προσφορές, εκπλήξεις, αντικαταβολές. Γιώργος, Τηλ. 2021377.

AMIGA 500-1000 ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΣΕ GAMES. ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ SOFTWARE. ΤΙΜΕΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ. ΣΤΕΛΝΩ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΑΖΙ ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΜΑΚΗΣ ΜΠΑΚΑΤΣΙΑΣ, Τηλ. 7700525, Ούλοφ Πάλμε 101, Ιλίσια ΑΘΗΝΑ.

AMIGA. Επαγγελματικό Software. Ιδιαίτερα μαθήματα. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης, MIDI, Samplers, Genlocks, Digiview, Κάμερες, Καλώδια. SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ. 7662762, ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, ΚΟΛΟΚΟΤΡΩΝΗ 158, ΑΘΗΝΑ.

ΦΙΛΟΙ της Amiga, μήπως ψάχνετε μανιωδώς για καινούρια προγράμματα, κοιτάζοντας στο Pixel ή στα ξένα περιοδικά; Αν ναι, τότε η λύση είναι Λούης. Στέλνω σε όλη την Ελλάδα. Εξαιρετικές τιμές για άγραφες δισκέτες. Πάρτε τώρα στο 7221531. Λοΐζος Λοΐζος, Αναλήψεως 15, Καισαριανή.

AMIGA 1.2-1.3 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Συνεχής ανανέωση - τιμές καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Κατασκευάζουμε Παντός Τύπου Προγράμματα σε ASSEMBLY (και INTROS). Από Hardware Πολλά Πρωτότυπα Κυκλώματα, όπως Printer Buffers, ΚΥΚΛΩΜΑ ΡΥΘΜΙΣΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ κ.λπ. Επεκτάσεις Μνήμης 2 MB ΜΟΝΟ 70.000!!! Τέλος, SAMPLERS, MIDIS, MDEMS, Βιβλία Προγραμματισμού κ.λπ. ΓΙΑΝΝΗΣ Σωτηρόπουλος, Κερκύρας 10. Τηλ. 5620754.

AMIGA SOFTWARE. Τεράστια ποικιλία θεμάτων (παιχνίδια, εφαρμογές κ.λπ.). ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ, Τηλ. 031/288076. ΚΑΠΡΙΛΗΣ ΘΟΔΩΡΟΣ - ΕΥΡΙΠΙΔΟΥ 28 - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

** **AMIGA** ** It's Christmas time και έχουμε όλα τα ακυκλοφόρητα παιχνίδια (Γερμανία-Ολλανδία) Game+disk=400 drs. Αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Εγγυημένη εγγραφή.

*Ακόμη και δισκέτες 3,5" SONY NONAME = 150 drs. Τηλεφωνήστε τώρα στο (01) 9844948. Χρήστος Δημόπουλος, Ομήρου 28, Νέα Σμύρνη.

AMIGA προγράμματα ΜΟΝΟ 200 δρχ. Στέλνονται με ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ. Καθημερινά 8-10 μ.μ. Τηλ. 4515215 Χάρης, 4512192 Μάριος. Κρεββατά 40.

A-POWER. Σχεδίαση Ελληνικών Επαγγελματικών Λύσεων για AMIGA, Utilities, Games, Περιφερειακά - Hardware σε τιμές έκπληξη. Καψάλη 6, Κορυδαλλός. Λίτσα Νικολαΐδου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-AMIGA: ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ 80 ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, με τα ΠΡΟΣΦΑΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και επαγγελματικά προγράμματα (QUARTEX!!!). Υπάρχει επίσης μια ολοκληρωμένη συλλογή με παλιούς και καινούριους τίτλους (2.500 ΔΙΣΚΕΤΕΣ!!!!!!) Δοκιμάστε μας για μια φορά, θα βγείτε σίγουρα κερδισμένοι! ΤΙΜΕΣ; ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ!! ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΙΣΚΕΤΩΝ 3,5": NONAME 250!!!!! MAXE 350!!!!! ΕΠΙΣΗΣ ΚΑΘΕ 3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 1 ΔΩΡΟ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ ΕΓΓΡΑΦΗ! Αποστολίδης Λάζαρος, Παράσχου 2, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ. 031/220761.

Εχεις AMIGA και ψάχνεις για SOFTWARE, αναλώσιμα περιφερειακά; ΤΑ ΕΧΟΥΜΕ. Ενδεικτικές τιμές ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI USA 2D 300 MAXELL USA 2D 350 NONAME 2D 190 επεκτάσεις με ρολόι 26.000 DRIVER 3.5 εισαγωγής 30.000. ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ 10 GAMES ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΣΑΣ 4.500. Στέλνω παντού. Τηλ. 3427601 - 3475448 (απόγευμα). ΜΙΧΑΛΗΣ, ΚΑΡΑΪΣΚΑΚΗ 3, ΤΑΥΡΟΣ-ΑΘΗΝΑ.

AMIGA Utilities, Manuals, Περιφερειακά: Midi, Sampler, Hard Disk Genlock, Expansion RAM. Πώλησις Χονδρική-Λιανική. Εξειδικευμένο SERVICE AMIGA. Τηλ. 2475030, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ, Νάξου 4.

*** AMIGA *** software. UTILITIES, GAMES. Εισαγωγές από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Τιμές ασυναγώνιστες. ΓΡΗΓΟΡΗ παραλαβή σ' όλη την ΕΛΛΑΔΑ + άπειρες ζωές + οδηγίες. ΚΩΣΤΑΣ ΣΙΝΑΝΑΣ, Τηλ. 5132919, Δράμας 77-79, Αθήνα.

**** AMIGA **** All the TOP GAMES of the world 370 disk + game. Με την αγορά των πρώτων 10 δισκετών, ΔΩΡΟ (4 παιχνίδια + 3 εφαρμογές πακέτο). ΧΡΗΣΤΟΣ, τηλ. 2771065 (5-8 μ.μ.), 2771065. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. Τριών Ιεραρχών 24-26.

COMMODORE 64 - AMIGA, πωλούνται ποικιλία προγραμμάτων, δισκέτα, τιμές

εξαιρετικές λόγω αλλαγής υπολογιστή - Τηλ. 9344190, Μάνος Παπαχρήστου, Μοσχονησίων 6, Ν. ΣΜΥΡΝΗ.

COMMODORE-AMIGA. Πωλώ παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE. Ευκαιρία. Μιχάλης 4181420, Αννα Πετράκη, Φοίνικος 10, Πειραιάς.

AMIGA SOFTWARE πάντα τα καλύτερα και φθηνότερα. MANUALS, δισκέτες 155 δραχμές. Στέλνουμε παντού. Τηλεφωνήστε τώρα!!! Τηλ. 9010540, Χρήστος Ιωάννου, Μπιρμπίλη 18.

**** AMIGA SUPPORT CLUB **** All the TOP GAMES of the world. 360 disk + game. Με την αγορά των πρώτων 10 Δισκετών ΔΩΡΟ (4 games + 3 utilities). ΧΡΗΣΤΟΣ 2771065, ΝΙΚΟΣ 2772667 ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. Κόφος Χρήστος, Τριών Ιεραρχών 24-26.

AMIGA 500 δρχ. πρόγραμμα + δισκέτα. Στις 5 δισκέτες δώρο άλλη μία ή στις 7 άλλες δύο. Ολα τα καινούρια. Τεράστια συλλογή, στέλνονται αντικαταβολές. Σταύρος Παγαδόρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310, Τηλ. 6423274.

AMIGA. Μοναδική ευκαιρία να πλουτίσετε τη συλλογή σας. Διαλέξτε 30 δισκέτες από τη συλλογή μας των 2.400 δισκετών προς 9.300 δρχ. μόνο. Εάν θέλετε σε δικές σας δισκέτες, τιμή 5.500. Αντικαταβολές δεκτές. Σταύρος Παγαδόρος, Λεωφόρος Αλεξάνδρας 310, Τηλ. 6423274.

ONLY Amiga Users!!!! Αν θέλετε να μπείτε στο φανταστικό κόσμο της Amiga, τηλεφωνήστε στο 7653824. Δημήτρης Γρίβας, Ιονίων Νήσων 16, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA gamers!!! Τελευταίες κυκλοφορίες από εξωτερικό σε καταπληκτικές τιμές. Αμεση εξυπηρέτηση. Τηλεφωνήστε τώρα: 9733654 Στάθης Συνοδινός, 9927850 Γιώργος Σκαραμαγκάς. Υμηττού 36, Αργυρούπολη.

AMIGA εφαρμογές Utilities, Games, Περιφερειακά, Αναλώσιμα, Μνήμη 512 K, 22.000 δρχ. Δισκέτες επώνυμες 330 δρχ. Amiga 500, τιμή έκπληξη. Στέλνω με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα. Νικολαΐδης Αντώνης, Καραϊσκάκη 1, Ασπρόπυργος, τηλ. 5571796.

AMIGA! software. Τα περισσότερα GAMES για AMIGA. Συνεχής ανανέωση. ΜΟΝΟ 400 δρχ. Δισκέτα + game. Call now! Τηλ. 931483, Δημήτρης ΧΑΜΑΛΙΔΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, ΑΜΦΙΠΟΛΕΩΣ 7.

A-POWER Κορυδαλλός, Καψάλη 6, Πλ. Ελευθερίας. Επαγγελματικές Εφαρμογές σε Amiga. Ακόμη, Amiga 500, περιφερειακά, αναλώσιμα, games σε τιμή έκπληξη. Ελάτε να δουλέψετε και να διασκεδάσετε με την Amiga. Ευαγγελία Νικολαΐδου, Κορυδαλλός, Καψάλη 6.

AMIGA-ATARI ST-COMMODORE!!! Προγράμματα - utilities - επεκτάσεις 1/2 MB σε πάρα ΠΟΛΥ ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. Επίσης, ειδικές κατασκευές προγραμμάτων και φτηνό Service. Τηλ. 8612475 EKTOR-SOFT (ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21).

**** AMIGA **** GAMES. ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ προσφορές! Δώρα!! Εκπλήξεις!!! Τεράστια συλλογή, συνεχής ανανέωση. GAME + DISK 350, με επώνυμη δισκέτα 380. Προσφορές σε Δισκετοθήκες, καθαριστικά. Ανταλλαγές, Αντικαταβολές. Τηλ. 6815067, ΜΙΧΑΛΗΣ, 6472020 ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΠΑΧΑΡΗΣ, ΚΟΥΣΙΑΝΟΦΣΚΙ 43, ΝΕΟ ΨΥΧΙΚΟ.

ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ!!! Ακυκλοφόρητα παιχνίδια για φανατικούς AMIGA-GAMERS. Τεράστια συλλογή. Εγγυημένο φόρτωμα. Αντικαταβολές παντού (3-9 μ.μ.). Τηλ. 8959340, ΓΙΩΡΓΟΣ ΛΟΥΙΖΟΣ, Καλύμνου 21.

ΓΙΑ AMIGA GAMES Σε Ολη Την ΕΠΑΡΧΙΑ, Η ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΗ Λύση Είναι 5620754. Ακόμα, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ Στις Χαμηλότερες Τιμές. ΓΙΑΝΝΗΣ, τηλ. 5620754.

**** AMIGA **** GAMES, Εφαρμογές, Επαγγελματικά. ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στα ξένα περιοδικά. Ζητήστε μας να σας στείλουμε χωρίς καμία επιβάρυνση τον πλήρη ενημερωμένο κατάλογο με τα προγράμματα που διαθέτουμε. Στέλνονται ταχυδρομικές αποστολές σε όλη την Ελλάδα. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Ακης - Αγγελος. ΑΚΗΣ ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ, Μ. ΑΣΙΑΣ 35.

AMIGA, ό,τι πιο καινούριο ζητήσεις σε πολύ καλή τιμή. Στις 10 δισκέτες 3 δώρο. Στέλνονται αντικαταβολές. Πωλείται εκτυπωτής σε άριστη κατάσταση, μόνο 25.000 για ATARI και COMMODORE, προλάβετε. Τηλ. (081) 261895, ΣΗΦΗΣ, Αγία Βαρβάρα, ΜΟΝ. Ηράκλειο Κρήτης.

!!! AMIGA !!! Χιλιάδες παιχνίδια, συνεχής ανανέωση, Φιλικές τιμές. ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 2815315 (ΤΑΚΗΣ). ΕΠΙΣΗΣ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME ΣΕ ΠΟΛΥ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. (3-10μ.μ.) ΤΑΚΗΣ ΚΑΠΠΑΣ, ΦΥΛΗΣ 62.

ATARI ST USERS, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια και εφαρμογές σε εξευτελιστικές τιμές. ΟΛΑ καινούριες κυκλοφορίες. Κάθε μέρα απ' τις 2:30-5:00 στο 7757984 και Κυριακή από τις 2 μέχρι τις 5 στο 2432255. ΑΓΓΕΛΟΣ ΚΟΕΝ, ΙΛΙΔΟΣ 8.

ATARI ST. GAMES - ADVENTURES - UTILITIES. Μεγάλη συλλογή. Για Ανταλλαγές τηλεφωνήστε 031-444817 (2-4 μ.μ.) ΤΣΑΚΙΡΗΣ ΜΠΑΜΠΗΣ, ΕΡΥΘΡΑΙΑΣ 12-14, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ.

IBM Μεγάλη Ποικιλία GAMES ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ 300 δρχ. Με δισκέτα Βαγγέλης (0281) 28838 61013. Στις 30 Δισκέτες Δωρεάν Ταχυδρομικά ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΚΩΒΑΙΟΣ, ΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΠΡΩΙΟΥ 57, ΣΥΡΟΣ.

PC προγράμματα όλα τα τελευταία games, demos μουσικής γραφικών, για όλες τις κάρτες, public domain, σχεδιαστικά, antivirus, όλα για 3 1/2 και 5 1/4. Στέλνονται αντικαταβολές παντού. Παραλαβές κάθε βδομάδα. Αντώνης, Τηλ. 9593303, Ηρακλέους 23. Μάνος, Τηλ. 9518286, Ομήρου 17.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Μεγάλη ποικιλία: Games - Utilities, γλώσσες, Adventures, 300 δρχ. (disk-Program) για PC. Τηλ. 8024142. ΧΑΤΖΗΣΤΑΜΑΤΙΟΥ ΜΕΝΕΛΑΟΣ, ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 4, ΠΕΥΚΗ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

TVS BASKETBALL. ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ με πλούσια δώρα (επεκτάσεις μνήμης κ.ά.). Πάρτε τηλέφωνο για πληροφορίες στο 6430903 (Γιάννης).

ΔΙΣΚΕΤΕΣ από αποθήκη. ΤΩΡΑ οι καλύτερες τιμές στην αγορά σε δισκέτες 3.5", SONY, NONAME, FUJI, TDK, VERBATIM. AMIGA-ST USERS προλάβετε. Μεγάλες προσφορές. Επίσης, δισκέτες 5 1/4. Γιώργος, τηλ. 2021377.

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, αγορές, ανταλλαγές, υπολογιστών και περιφερειακών. Προγράμματα για υπολογιστές και παραγγελίες προγραμμάτων. ΤΑΣΟΣ, τηλ. 9704944.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κασετόφωνο και δεύτερο diskdrive 5 1/4" για Amstrad 6128. Επίσης, diskdrive 1541 ολοκαίνουριο για Commodore 64. Τιμή ευκαιρίας. Προλάβετε. Γιώργος, τηλ. (031) 782666.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ

Το νέο τεύχος του μοντελιστικού περιοδικού "MODELLING" κυκλοφόρησε στα περίπτερα. Περιέχει όλα τα νέα κιτ της αγοράς (στατικά και τηλεκατευθυνόμενα), άρθρα για αρχάριους και προχωρημένους, μοντελιστικές τεχνικές, ιδέες, διαγωνισμούς και πολλά άλλα. Νικήστε τώρα την ανία της καθημερινότητας και ελάτε μαζί με το "MODELLING" να γνωρίσετε τις συγκινήσεις ενός χόμπυ που έχει συναρπάσει όλο τον κόσμο! Ζητήστε το σήμερα! (Αν δεν το βρείτε, στείλτε μας ταχυδρομική επιταγή 450 δρχ. για να σας στείλουμε τεύχος γνωριμίας. "MODELLING", Βλαχοθανάση 18, Αθήνα 11744).

SEGA MASTER SYSTEM καινούριος, 3 GAMES, φωτοπίστολο, 2 joysticks αξίας 62.000 μόνο 30.000. Τηλ. 8221635.

SEGA MASTER SYSTEM, 2 joysticks, 5 παιχνίδια, manual, μόνο 90.000, τηλ. (0351) 39146, Γιώτης.

MONITOR σε πολύ καλή τιμή + φίλτρο οθόνης. Για πληροφορίες τηλεφωνήστε στο 6840066, ΓΙΩΡΓΟΣ.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ Nintendo Αμερικής πωλείται με 3 joysticks, πιστόλι τηλεοράσεως και πολλά παι-

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις το υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο; • **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις έναν καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;• **ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή; • **ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

EASYTECH COMPUTERS

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 ΑΘΗΝΑ 114 72 - ΤΗΛ: 6438-784

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ATARI ST CLUB

ΤΙΜΟΚΑΤΑΛΟΓΟΣ 10 ΙΟΥΛΙΟΥ 1990

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ		ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ	ΤΙΜΗ	Προκαταβολή	Δόσεις
COMMODORE 64	25.000	----------	----------
AMSTRAD 6128 Green	45.000	10.000	5 X 8.000
AMSTRAD 6128 Color	75.000	20.000	5 X 12.500
AMIGA 500	105.000	40.000	6 X 13.000
ATARI 520 STFM	75.000	30.000	6 X 8.500
ATARI 1040	105.000	40.000	6 X 13.000
ATARI PC-1	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1512 SD	105.000	30.000	6 X 14.500
AMSTRAD 1512 DD	115.000	35.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD	125.000	45.000	8 X 12.000
AMSTRAD 1640 SD-EGA	190.000	65.000	8 X 19.000
HUNDAI 16TE	105.000	30.000	6 X 14.500
TURBO - X PC/ X T 2Fd.	115.000	35.000	8 X 12.000

ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ 1 Χρόνου

ΤΙΜΗ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ			ΜΕ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟ	
AMIGA 500	Memox	145.000	50.000	6 X 18.000
AMIGA 500	Megaplan	137.000	50.000	6 X 16.000
ATARI 500 STFM	ΕΛΚΑΤ	98.000	35.000	6 X 12.000
ATARI 520 STE	ΕΛΚΑΤ	115.000	40.000	6 X 14.000
ATARI 1040 STE	ΕΛΚΑΤ	145.000	50.000	6 X 18.000



ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ 6438784

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

χνίδια, 60.000. Τηλ. 3633004, Λευτέρης.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΣΕ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ ΛΟΓΩ ΑΛΛΑΓΗΣ Η/Υ DRIVE - ΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ - ACTION REPLAY, ΔΙΣΚΕΤΕΣ-ΚΑΣΕΤΕΣ COMMODORE 64 - AMIGA - PC ΜΝΗΜΗ 512 KB - 1,5 MB DRIVE ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ, AMIGA ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΤΗΛΕΦΩΝΟ 031-928100, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

SAMPLER ΓΙΑ AMIGA-ATARI ΑΠΟ 14.000 ΕΩΣ 26.000. MIDI 12.000. ΜΙΚΤΕΣ ΘΥΡΩΝ JOYSTICK. ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ. Κατασκευή Προγραμμάτων. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονύσου 4, Πλατ. Κέννεντυ, Χαλάνδρι. Τηλ. 6610714, από 14:30 έως 17:30 και από 20:30 έως 22:30.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Beta disk interface για Spectrum: 10.000 1.2 MEGABYTES + MAGIC BUTTON για μεταφορά προγραμμάτων από κασέτα. Πέτρος 6396751.

AMIGA, ATARIXE, PC. Πωλείται συλλογή περιφερειακών. ΜΝΗΜΗ 2 MB/8 MB, DigiView Gold 4.0, X-COPY II, Drives, Interfaces, ντοκουμέντα κ.λπ. Τηλ. 031-223117, Νίκος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: SEGA MASTER SYSTEM, 2 control pads, 2 games, 1 light-phaser, 30.000 δρχ. Τηλ. 5621840, Βασίλης (8-10 μ.μ.).

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ SPECTRUM 128, MONITOR INTERFACE 200 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΑ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ. ΤΗΛ. 2821518, 2823601, 5-8 μ.μ. ΝΙΚΟΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ TUNER για Μόνιτορ με τηλεκοντρόλ. Κάνει το Μόνιτορ και τηλεόραση. Κ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛΙΔΗ, τηλ. 7751348.

ATARI 2600 + 2 joysticks + καλώδια για TV + 32 games στη μνήμη + manual 16.000. Τηλ. 0691-28171.

Αγοράζω ZX Microdrive και ZX Interface 1, καθώς επίσης μικροδισκέτες και τα σχετικά βιβλία. Τηλ. 7756595, απογεύματα.

ΞΕΠΟΥΛΗΜΑ AMSTRAD 464 24.000, EUROPC 82.000, PC-200 80.000, Portable 76.000, Amiga, Atari, Monitors, TV SONY + Monitor 95.000, PHILIPS 77.000. Motherboards, CGA, Hercules, VGA, I/O, Αναλώσιμα, καλώδια, δισκέτες, τηλ. 5989701.

Δισκέτες όλες οι μάρκες σε τιμές χονδρικής, εγγύηση, αποστέλλουμε σε όλη την Ελλάδα, τηλ. 9337364 / (031) 268392.

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές και για όσο υπάρχουν αποθέματα ATARI 520 STFM με 1 MB DRIVE, 84.900! AMIGA DRIVE εξωτερικό, 26.900! ATARI DRIVE εξωτερικό 27.200. Πολλές-πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις, τηλ. 6380411, 6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.



Αξιος συνεχιστής της παράδοσης ή "ρετουσάρισμα" μιας πετυχημένης συνταγής; Ο LC-20 είναι σίγουρα ένας καλός εκτυπωτής.

LC-20 STAR

Ενα βήμα μετά το μεγαλύτερο αδερφό του, το δημοφιλή LC-10, ο Star LC-20 κάνει την εμφάνισή του στο χώρο των εκτυπωτών προσωπικής και ημιεπαγγελματικής χρήσης. Ενα χώρο δύσκολο που απαιτεί μεν ευρύ φάσμα δυνατοτήτων και αξιόπιστη λειτουργία, αλλά και χαμηλό κόστος με προσαρμοστικότητα σε "home" συνθήκες. Ο LC-10 τα πήγε περίφημα στο χώρο αυτό, μονοπωλώντας τις πωλήσεις, αφήνοντας όμως έτσι βαριά κληρονομιά στο μοντέλο όπου η Star θα εμπιστευόταν τα "σκήπτρα" του. Ο LC-20 αναζητεί τις μέρες αυτές την τύχη του στην αγορά, στηριζόμενος μάλλον στα χαρακτηριστικά εκείνα που καταξίωσαν τον Star LC-10 παρά στη δική του προσωπικότητα. Κι όσο κι αν θέλει κανείς να δει αντικειμενικά τις δυνατότητές του, μια σύγκριση μαζί του είναι αναπόφευκτη, καθώς η Star δεν ήθελε - φαίνεται - να ρισκάρει άλλη μια φορά μ' ένα πρωτοποριακό μοντέλο, αλλά να προσαρμοστεί στις νέες ανάγκες της αγοράς, αλλάζοντας ορισμένα χαρακτηριστικά του μαζί με τ' όνομά του.

● Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Η ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ LC-20

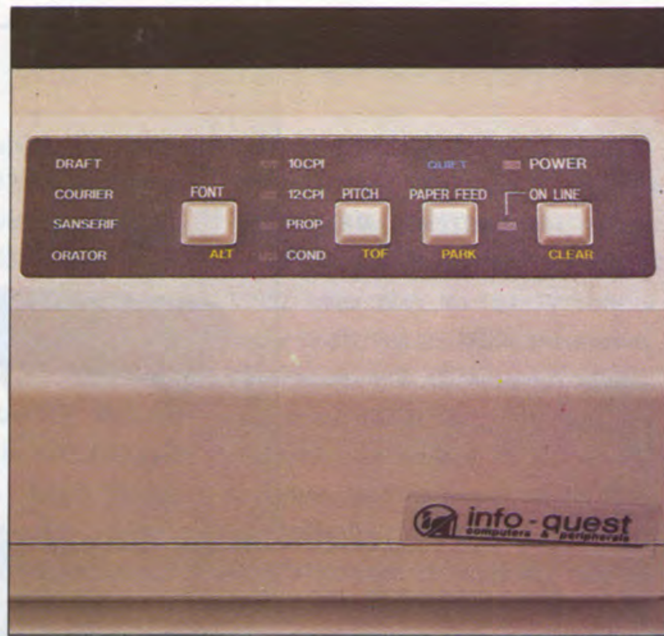
Ο Star LC-20 προσφέρει τη συνηθισμένη επιλογή μεταξύ draft και NLQ (Near Letter Quality) μονόχρωμης εκτύπωσης. Συνδέεται με τον υπολογιστή σας στη θύρα παράλληλης επικοινωνίας (interface συμβατό με το Centronics Interface). Είναι συμβατός με τους εκτυπωτές IBM Proprinter III της Epson, LX-850, έχει κεφαλή εκτύπωσης 9 ακίδων, εσωτερικό data buffer 4 K και δέχεται έντυπα με 10 ίντσες (25 cm περίπου) μέγιστο πλάτος χαρτιού.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Με την πρώτη ματιά βλέπει κανείς πως εξωτερικά ο Star LC-20 μοιάζει με τον LC-10 - στην ουσία πρόκειται για το ίδιο σασί με ανανεωμένη εμφάνιση, σύγχρονη γραμμή και πιο "αεροδυναμική" σχεδίαση (έτσι που το πάνε, οι σχεδιαστές των συστημάτων Πληροφορικής, σύντομα θα μας φτιάχνουν μοντέλα



Διακρίνουμε εδώ την κεφαλή εκτύπωσης με τη μελανοταινία.



Το panel του LC20. Από εδώ μπορείτε να ρυθμίσετε σετ χαρακτήρων κ.λπ.

με... αεροτομές και σπόιλερς!). Ανάλογα με τη "σπορτίβ" εμφάνισή του, ο LC-20 είναι σαφώς ταχύτερος από τον LC-10 (150 cps, χαρακτήρες ανά sec έναντι 120 cps σε απλή γραφή pica). Επειδή η κάπως χαμηλή ταχύτητα ήταν το μόνο μειονέκτημα του Star LC-10, πρόκειται για μια σημαντική βελτίωση, αν αναλογισθεί κανείς ότι διατηρείται και ο πρωτοποριακός χειρισμός του χαρτιού του· βελτίωση πάντως που περιορίζει σημαντικά το coffee-break που κάναμε κατά τη διάρκεια της εκτύπωσης! Το χαρτί μπορεί να κινείται με τράκτορα ή τριβή· το πρωτοποριακό χαρακτηριστικό του είναι η δυνατότητα της ταυτόχρονης διαχειρίσεως συνεχούς χαρτιού και όταν ακόμα τυπώνει σε απλή σελίδα (paper park function). Μπορεί δηλαδή να τυπώσει κάποιες μεμονωμένες σελίδες χωρίς να χρειάζεται να βγάλετε το μηχανογραφικό χαρτί που παραμένει σε ετοιμότητα στο πίσω μέρος του εκτυπωτή. Η δυνατότητα αυτή είναι χρήσιμη, γιατί η επανατοποθέτηση του μηχανογραφικού χαρτιού δεν είναι και τόσο απλή υπόθεση και γίνεται κουραστική όταν πρέπει να επαναλαμβάνεται κάθε φορά που πρέπει να τυπώσουμε μια απλή σελίδα.

Μια κάποια πρόοδος έχει γίνει και στο θέμα του θορύβου. Ο ήχος που εκπέμπει ο Star LC-20, όταν δουλεύει... πυρετωδώς, είναι πιο "διακριτικός" απ' αυτόν του LC-10, αλλά δεν παύει κι αυτός να θυμίζει εργασίες... σιδηρουργείου! Υπάρχει μια option, η Quite Mode, που τυπώνει με αισθητά μειωμένο θόρυβο αλλά με πιο αργό ρυθμό. Ετσι κι αλλιώς όμως, ο εκτυπωτής συνοδεύεται από ένα ζευγάρι ωτασπίδες για χρήστες με ευαίσθητο νευρικό σύστημα. (Απλά αστειεύομαι).

Γενικά, οι εκτυπωτές της κατηγορίας αυτής είναι θορυβώδεις, αλλά ο θόρυβός τους συνηθίζεται και γίνεται γρήγορα ανεκτός. Μην ανησυχείτε λοιπόν.

Αλλα χαρακτηριστικά του LC-20 είναι η απλή λειτουργία και η εύκολη συντήρησή του. Η μελανοταινία μπορεί ν' αντικατασταθεί σε δευτερόλεπτα και η όλη δομή του εκτυπωτή ελαττώνει το κόστος συντήρησής του. Κάτι που περιμέναμε από τη Star ήταν το να διατηρήσει την ανθεκτικότητα του LC-10 σε περιβάλλον σκληρής, πολύωρης χρήσης. Οσοι τον χρησιμοποιούν, και ειδικά αυτοί που δεν είναι και τόσο επιμελείς, γνωρίζουν την αντοχή του, ακόμη και σε... πεσίματα!

Πραγματικά, δουλεύοντας μαζί του μια γνωστή δακτυλογράφος τράβηξε απότομα το τρίποδο όπου τον είχε τοποθετήσει, χωρίς να υπολογίσει ότι δεν μπορούσε να απομακρυνθεί άλλο από την πρίζα, μια και το καλώδιο είχε ήδη τεντωθεί. Αποτέλεσμα: μια θεαματική πτώση του printer και μια υστερική κραυγή από την κοπέλα με την τρομάρα που πήρε. Ευτυχώς όμως, όταν με αγωνία τον ξαναέβαλε να δουλέψει, ο LC-10 ανταποκρίθηκε σαν να μη συνέβη τίποτα. Οπως φαίνεται από τις προδιαγραφές του και από τη συμπαγή του κατασκευή, και ο LC-20 είναι αποφασισμένος ν' αντεπεξέλθει σε τέτοιες "ανορθόδοξες" καταστάσεις και να επιβιώσει σε έναν κόσμο σκληρό, ακόμη και για printers! Βέβαια, εσείς οφείλετε να είστε πιο προσεκτικοί μαζί του, γιατί ένας εκτυπωτής, όσο γερός κι αν είναι, δεν παύει να είναι ένα σύνθετο μηχάνημα και ως εκ τούτου η παραμικρή απροσεξία μπορεί να επηρεάσει την ομαλή λειτουργία του.

Ο LC-20 έχει έναν τύπο απλής γραφής (draft) και τέσσερις τύπους NLQ (Near Letter Quality - γράμματα ποιότητας γραφομηχανής), του Courier, Sanserif και Orator με πεζά ή μικρά κεφαλαία, καθώς και πλάγια γραφή (italics) για όλους τους τύπους. Από τους δεύτερους, ο Star LC-10 υποστήριζε τους Courier, Sanserif, ενώ οι Orator που υπάρχουν σαν ένδειξη στα πλήκτρα του εκτυπωτή, είχαν καταργηθεί στην ελληνική έκδοσή του, προκειμένου να τοποθετηθούν οι ελληνικοί χαρακτήρες. Οι ομάδες χαρακτήρων, κοινές για τους δύο εκτυπωτές, είναι 96 χαρακτήρες ASCII (standard ομάδες χαρακτήρων), 244 χαρακτήρες ASCII, διεθνείς χαρακτήρες σύμβολα και block graphics (IBM ομάδες χαρακτήρων). Περιλαμβάνονται εκ κατασκευής 14 ομάδες διεθνών χαρακτήρων (των περισσότερων ευρωπαϊκών χωρών, ΗΠΑ, Ιαπωνίας και Λατινικής Αμερικής). Στη χώρα μας, ανάλογα με τον τύπο των ελληνικών, οι περισσότεροι διεθνείς χαρακτήρες καταργούνται, καθώς αντικαθίστανται με ελληνικούς. Αν αυτό σας έδωσε την εντύπωση ότι μειώνεται η δυνατότητα επιλο-



Οπως βλέπουμε, ο διακόπτης ON/OFF βρίσκεται σε αρκετά βολική θέση.



Το self-test του LC20. Φαίνονται όλα τα sets χαρακτήρων καθώς και ένας πίνακας με την κατάσταση των dip switches.

γής χαρακτήρων, μάθετε ότι υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας καινούριων χαρακτήρων (download characters)· μέχρι 192 σε απλή γραφή ή μόλις 7 σε ποιότητα γραμμάτων γρα-φομηχανής. Η δυνατότητα αυτή μειώνει τη data buffer από 4 K σε μνήμη μιας γραμμής. Επιπλέον, και στους δύο εκτυπωτές διατίθενται επιλογές για πυκνή γραφή, έντονη γραφή, εκτύπωση διπλού και τετραπλού μεγέθους γραμμάτων. Η μήτρα χαρακτήρων στον LC-20 είναι 9x11 κουκίδες στην απλή γραφή pica (10 cpi χαρακτήρες ανά ίντσα), 18x18 κουκίδες σε sanserif pica, elite (12 cpi), 18x23 κουκίδες σε courier. Ο LC είχε 9x9 κουκίδες στην απλή γραφή pica.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ LC–20

Ο διακόπτης On/Off είναι στο μπροστινό αριστερό μέρος του εκτυπωτή, σε σωστή - προσιτή θέση. Δεξιά και πιο πάνω είναι τα πλήκτρα ελέγχου, τα οποία εξασφαλίζουν την εύκολη χρήση του υπολογιστή με κατανοητές ενδείξεις φωτεινών σημάτων και ηχων. Το πλήκτρο ON LINE θέτει ή διακόπτει την επικοινωνία με τον υπολογιστή σας. Στην κατάσταση on-line ο εκτυπωτής δέχεται πληροφορίες από τον υπολογιστή και τις εκτυπώνει. Στην off-line ο εκτυπωτής διακόπτει την εκτύπωση και στέλνει στον υπολογιστή ένα μήνυμα, δηλώνοντας ότι δεν μπορεί να δέχεται πληροφορίες. Οταν ο εκτυπωτής είναι on-line, το πλήκτρο PAPER FEED ενεργοποιεί το Quiet Mode, ενώ όταν ο εκτυπωτής είναι off-line το χαρτί προωθείται κατά μια γραμμή. Με το πλήκτρο PITCH επιλέγετε το μέγεθος των χαρακτήρων, ενώ ο εκτυπωτής πρέπει να είναι off-line. Με το πλήκτρο FONT (φημολογείται ότι έχει να κάνει με το όνομα Φώντας...) επιλέγετε τον τύπο των γραμμάτων (font). Η default επιλογή είναι ο draft τύπος εκτύπωσης. Για να επιλέξετε κάποιο από τα fonts NLQ, βγάζετε τον εκτυπωτή off-line και πατάτε συνέχεια το πλήκτρο FONT, μέχρι ν' ανάψουν οι φωτεινές ενδείξεις που αντιστοιχούν στην επιθυμητή επιλογή. Τα τέσσερα πλήκτρα λειτουργούν και σε συνδυασμούς, καλύπτοντας ποικιλία λειτουργιών όπως ο καθορισμός περιθωρίων στο χαρτί και ευθυγραμμίσεων, η περιγραφή των οποίων θα ήταν κατάχρηση του πολύτιμου χώρου του περιοδικού. Καλό όμως είναι, αν αποκτήσετε τον εκτυπωτή, να πάτε στο manual όπου οι συνδυασμοί των πλήκτρων παρουσιάζονται αναλυτικά. Αλλες λειτουργίες του LC-20 ρυθμίζονται μέσω μικροδιακοπτών (dip switches) που βρίσκονται στον εσωτερικό πυθμένα του εκτυπωτή. Ο μικροδιακόπτης 1-1 επιλέγει την εξομοίωση του printer. Με την επιλογή standard (θέση ON) ο LC-20 εξομοιώνει τη λειτουργία του Epson LX-850, ενώ με την επιλογή IBM (θέση OFF) τη λειτουργία του IBM proprinter III. Η αλλαγή στην εξομοίωση δεν γίνεται με άλλο τρόπο, ούτε μέσα από πρόγραμμα ούτε από τα πλήκτρα ελέγχου. Αλλες δυνατότητες των dip switches είναι η επιλογή σχηματισμού νέων χαρακτήρων (download), η αναγνώριση αυτόματου τροφοδότη χαρτιού (automatic sheet feeder), η επιλογή μήκους της σελίδας χαρτιού. Οι μικροδιακόπτες μετακινούνται με τη μύτη ενός μολυβιού (είναι τόσο μικροί) και, αφού κάνετε τις ρυθμίσεις τους, θα 'ταν καλό να μην τους "ενοχλείτε" συχνά· άλλωστε γι' αυτό είναι "κρυμμένοι" στο βάθος του LC-20.

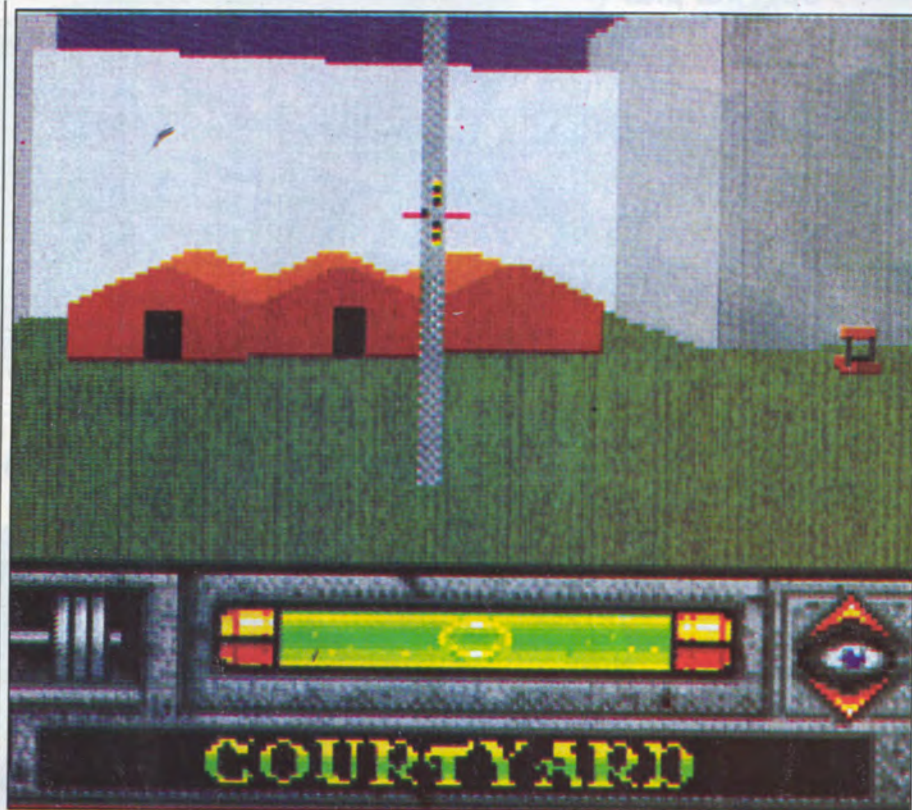
ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Ο Star LC-20 είναι ένας ανθεκτικός, εύκολος στη χρήση, εκτυπωτής με δυνατότητες που ικανοποιούν απόλυτα το μέσο χρήστη της κατηγορίας του. Φιλικός, συνεργάσιμος, θα τα πάει καλά με τον αγαπημένο σας υπολογιστή (θα λένε κι ανέκδοτα μαζί).

Συνοδεύεται από manual στα ελληνικά - αυτό του Star LC-10 με την προσθήκη των νέων χαρακτηριστικών - και από μια κάρτα που περιγράφει τις λειτουργίες των πλήκτρων ελέγχου. Θα μπορούσε ασφαλώς να έχει γραφτεί κάτι πιο καινούριο.

Η σχεση δυνατοτήτων - λειτουργικότητας - τιμής παραμένει καλή και, αν συνυπολογίσει κανείς την καθιέρωση της Star στην αγορά (που σημαίνει υποστήριξη και αξιόπιστο service), ο Star LC-20 αξίζει την προσοχή σας. ■

PLAY THE GAME



CASTLE MASTER

Πριν από τρία χρόνια η Incentive Software παρουσίασε το Driller, και μαζί με αυτό εγκαινίασε μια σειρά παιχνιδιών που όλα τους χρησιμοποιούν το σύστημα γραφικής απεικόνισης Freescape. Το πρωτοποριακό αυτό σύστημα επιτρέπει στον παίκτη να βλέπει το περιβάλλον στο οποίο κινείται από οποιαδήποτε οπτική γωνία. Αυτά για την ιστορία. Ενα ακόμη παιχνίδι αυτής της σειράς είναι το Castle Master, όπου ο παίκτης - είτε ως πρίγκηπας είτε ως πριγκήπισσα - προσπαθεί να εισέλθει μέσα στα απόκρυφα δωμάτια ενός μεσαιωνικού κάστρου. Τα εμπόδια είναι πολλά και συμβάλλουν στη δημιουργία του κατάλληλου κλίματος. Εμείς θα σας δείξουμε το δρόμο για την επίτευξη του σκοπού σας.

Λύση πρώτη: Επιλογή του πρίγκηπα.

Από την αρχική σας θέση πηγαίνετε κοντά στο κάστρο. Πυροβολήστε τον ογκόλιθο που υπάρχει εκεί και η γέφυρα θα χαμηλώσει, επιτρέποντάς σας να περάσετε μέσα. Πηγαίνετε τώρα στο πηγάδι που βρίσκεται εκεί. Εξετάστε το και θα βρείτε ένα κλειδί. Πάρτε το κλειδί και πηγαίνετε στο πίσω μέρος του κάστρου, όπου υπάρχει μια καλύβα. Ξεκλειδώστε την πόρτα της με το κλειδί και μπείτε μέσα. Εξετάστε το χαλί στο πάτωμα και γυρίστε προς το τραπέζι. Σταθείτε πάνω σ' αυτό και πάρτε το κλειδί που βρίσκεται πάνω στην καρέκλα. Ξαναπηγαίνετε στο μπροστινό μέρος του κάστρου και κινηθείτε προς τους στάυλους. Ανοίξτε την πόρτα και περάστε μέσα. Πλησιάστε το άλογο και συρθείτε κάτω από αυτό. Θα βρείτε ακόμη ένα κλειδί, το οποίο φυσικά παίρνετε. Τώρα πρέπει να πάτε στο πλάι των σταύλων και να κοιτάξετε επάνω. Πυροβολήστε τη σημαία και στη συνέχεια το φάντασμα που υπάρχει εκεί.

Πηγαίνετε τώρα στο πίσω μέρος των σταύλων. Εκεί βρίσκεται το σιδεράδικο του κάστρου. Πάρτε το κεφαλοτύρι που είναι επάνω στο τραπέζι, καθώς και το χρυσό που υπάρχει κάτω από αυτό, και στη συνέχεια βγείτε έξω. Μπείτε στο κυρίως κάστρο από τον προθάλαμο (ο πυργίσκος που είναι στην ίδια ευθεία με τον τοίχο) και πυροβολήστε το φάντασμα που θα δείτε. Πάρτε το κλειδί που υπάρχει εκεί και ανοίξτε την κλειδωμένη πόρτα. Βγείτε από τον πυργίσκο και μπείτε στο διπλανό. Σκοτώστε το φάντασμα που υπάρχει στο νερό και πηγαίνετε στην άλλη μεριά. Βγάλτε την τάπα, ώστε να ξεραθεί η λιμνούλα, και βγείτε από την πόρτα που υπάρχει ακριβώς πίσω σας. Τώρα είστε στο κυρίως χωλ, όπου θα πρέπει να σκοτώσετε ένα ακόμη φάντασμα.

Πάρτε ακόμη ένα κεφαλοτύρι από το τέλος του τραπεζιού και βγείτε από την άλλη πόρτα. Θα βρεθείτε στην κουζίνα του κάστρου. Πυροβολήστε τη φλόγα που υπάρχει πάνω από την πόρτα και πάρτε το φαγητό από το τραπέζι. Βγείτε από την άλλη πόρτα και θα βρεθείτε στον προθάλαμο. Μπείτε στην αριστερή πόρτα και κατεβείτε τη σκάλα που οδηγεί στις κατακόμβες. Μπείτε στην αριστερή πόρτα και γυρίστε δεξιά. Διασχίστε το διάδρομο και μπείτε στην αριστερή πόρτα. Συρθείτε κάτω από τον ογκόλιθο που σας φράζει το δρόμο και διασχίστε το δεξιό διάδρομο. Μπείτε στην πόρτα που βρίσκεται απέναντί σας και σκοτώστε ένα ακόμη φάντασμα.

Οταν τα πράγματα σκουραίνουν, τα χέρια ιδρώνουν, η πίεση ανεβαίνει και το μισητό μήνυμα "Game Over" κάνει την εμφάνισή του στην οθόνη του υπολογιστή σας, τότε είναι η κατάλληλη ώρα για να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Κάθε μήνα παρουσιάζουμε όλα εκείνα τα "μαγικά" κόλπα, με τα οποία θα μπορείτε κι εσείς να τελειώσετε ένα ακόμη επιλεγμένο παιχνίδι.

Βρίσκεστε σ' ένα δωμάτιο με μια τρύπα στον απέναντι τοίχο. Πηγαίνετε στην διασταύρωση, συρθείτε αριστερά κάτω από τον ογκόλιθο και μπείτε στην πόρτα. Γυρίστε αριστερά και σταθείτε στην επόμενη πόρτα χωρίς να τη διασχίσετε. Γυρίστε αριστερά και περάστε την πόρτα που υπάρχει απέναντί σας. Βγείτε έξω από το κάστρο χρησιμοποιώντας τις σκάλες, και πηγαίντε στην καλύβα του μάγου. Πηδήξτε μέσα στην τρύπα που βρίσκεται στο πάτωμα, συρθείτε και σκοτώστε ένα φάντασμα, γυρίστε από την άλλη μεριά και πάρτε το μπουκάλι με το μαγικό φίλτρο. Γυρίστε αριστερά, πηγαίνετε στο σκοτεινό τοίχο και σταθείτε στο σημείο όπου η σκιά συναντά το φως. Εκεί θα βρείτε ένα κλειδί. Βγείτε από το δωμάτιο και πηγαίνετε στις σκάλες. Ακριβώς πίσω από την κλινική γυρίστε αριστερά. Σκοτώστε τη νυχτερίδα που υπάρχει στο ταβάνι και γυρίστε πίσω στις σκάλες.

Συρθείτε κάτω από το δεύτερο σκαλί και πάρτε το θησαυρό που θα ανακαλύψετε εκεί. Βγείτε από τον προθάλαμο και πηγαίνετε στο δεύτερο πυργίσκο με τα ιαματικά λουτρά. Κατεβείτε τα σκαλιά, συρθείτε στην τρύπα και σκοτώστε το φάντασμα. Πάρτε το κεφαλοτύρι και βγείτε από το δωμάτιο. Πηγαίνετε στις σκάλες, βγείτε έξω και πηδήξτε μέσα στο πηγάδι. Σκοτώστε το φάντασμα και εξετάστε το μπαούλο που βρίσκεται εκεί. Πάρτε το θησαυρό που περιέχει και ξαναεξετάστε το. Θα βρείτε ένα κλειδί. Βγείτε από τις κατακόμβες και πηγαίνετε στην εκκλησία. Σκοτώστε το φάντασμα και εξετάστε την τρύπα που υπάρχει εκεί. Βγείτε από τις κατακόμβες και ανεβείτε τις σκάλες. Μπείτε στην πρώτη πόρτα δεξιά και διασχίστε το πέρασμα.

Βρίσκεστε πλέον στη βιβλιοθήκη του πύργου. Εξετάστε το βιβλίο στο μεσαίο ράφι και έτσι θα ανοίξει ένα μυστικό πέρασμα. Βγείτε από το δωμάτιο και επιστρέψτε στις σκάλες. Ακολουθήστε το μονοπάτι και μπείτε στην πόρτα. Πυροβολήστε τη φλόγα και σταθείτε επάνω στην καρέκλα. Πάρτε το φαγητό από το επάνω ράφι και βγείτε από την άλλη πόρτα στις αποθήκες. Εκεί, πάνω στο τραπέζι, βρίσκεται ένα δυναμωτικό φίλτρο - χρησιμοποιήστε το όταν η δύναμή σας είναι σε χαμηλά επίπεδα. Συρθείτε κάτω από το τραπέζι και πάρτε το χρυσάφι. Βγείτε από την άλλη πόρτα και ακολουθήστε το μονοπάτι που οδηγεί στο μπάνιο. Σκοτώστε το φάντασμα, πηγαίνετε στην άλλη πόρτα, ξεκλειδώστε την και μπείτε μέσα.

Πάρτε το μαγικό φίλτρο από το τραπέζι και επιστρέψτε στις αποθήκες. Ανανεώστε την ενέργειά σας και επιστρέψτε στις σκάλες.



Βγείτε από το κάστρο και σπρώξτε τον ογκόλιθο ώστε να αποκαλυφθεί μια τρύπα. Πηδήξτε μέσα και σκοτώστε το φάντασμα. Εξετάστε το μπαούλο και βγείτε από τις κατακόμβες. Ανεβείτε τις σκάλες. Μπείτε στην πόρτα στα δεξιά σας και θα βρεθείτε ξανά στη βιβλιοθήκη. Μπείτε στη στενή πόρτα κι ανοίξτε το μπαούλο που θα βρείτε. Πάρτε το θησαυρό και επιστρέψτε στο μπροστινό μέρος του κάστρου. Σταθείτε στην άκρη της γέφυρας και πυροβολήστε τον ογκόλιθο ώστε να σηκωθεί η γέφυρα. Ως διά μαγείας, εκτινάζεστε πάνω στην εκκλησία.

Πηγαίνετε στο κωδωνοστάσιο και γυρίστε από την άλλη μεριά. Πάρτε το κλειδί, φύγετε από την εκκλησία και μπείτε στον πυργίσκο. Ανεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στο δωμάτιο με το τσεκούρι στον τοίχο. Βγείτε από εκεί, γυρίστε δεξιά και ανεβείτε τις σκάλες. Περπατήστε και μπείτε στην πόρτα στα δεξιά σας. Μπείτε στον καταυλισμό και σκοτώστε το φάντασμα που υπάρχει στο ταβάνι. Βγείτε από την πόρτα που υπάρχει στην άλλη μεριά και ακολουθήστε το μονοπάτι. Πάρτε το κεφαλοτύρι που θα βρείτε και συνεχίστε την ίδια πορεία. Περάστε στην πόρτα που θα συναντήσετε και ανοίξτε την πρώτη πόρτα του διαδρόμου. Μπείτε στη βασιλική αίθουσα και πυροβολήστε τη φλόγα στο δάπεδο. Βγείτε έξω κι ανοίξτε την πόρτα στα αριστερά σας. Πυροβολήστε το φάντασμα, σταθείτε στην καρέκλα και πάρτε το θησαυρό από το επάνω ράφι. Πηγαίνετε πίσω από τα σκουπίδια στη γωνία και μπείτε στο διπλανό δωμάτιο. Σκοτώστε το φάντασμα στα δεξιά σας και βγείτε έξω.

Πηγαίνετε πάλι στον καταυλισμό κι ανοίξτε την πόρτα στα αριστερά σας. Κατεβείτε στα ιαματικά λουτρά και πηδήξτε μέσα στην τρύπα. Κατεβείτε τα σκαλιά και κοιτάξτε πάνω. Πάρτε την κλωστή που υπάρχει εκεί και επιστρέψτε πίσω. Πηγαίνετε στο φυλάκιο δια μέσου του ξυλουργείου, της αποθήκης, του περάσματος, του κυρίως χωλ, της αίθουσας χορού και του περάσματος. Ανοίξτε την πόρτα και μπείτε μέσα. Σκοτώστε το φάντασμα και τη νυχτερίδα, κοιτάξτε κάτω δεξιά και πυροβολήστε τη φλόγα. Κοιτάξτε πάνω και πάρτε το κεφαλοτύρι από το ράφι. Επιστρέψτε στις σκάλες και ανεβείτε τις. Διασχίστε τη μικρή γέφυρα κι ανοίξτε την πόρτα που θα συναντήσετε. Πυροβολήστε πολλές φορές το δράκο έως ότου εξαφανισθεί. Μπείτε στο δωμάτιο που υπάρχει κρυμμένο μέσα στην τρύπα που άφησε πίσω του ο δράκος. Διασχίστε το και εξετάστε ένα κουτί που υπάρχει εκεί. Επιστρέψτε στην είσοδο, εξετάστε ένα ακόμη κουτί και, στη συνέχεια, το πόμολο της πόρτας. Η πόρτα θα ανοίξει και... τέλος της αποστολής σας!

Λύση δεύτερη: Επιλογή της πριγκήπισσας.

Ακολουθήστε την ίδια διαδρομή και τις ίδιες ενέργειες, εκτός από δύο σημεία:

(1). Στην τρύπα των ιαματικών λουτρών υπάρχει ένας ογκόλιθος που αν εξετασθεί αποκαλύπτει τις σκάλες.

(2). Ο ογκόλιθος στο κεντρικό χωλ είναι πολύ βαρύς για να μετακινηθεί από την πριγκήπισσα. Αντί γι' αυτό, θα πρέπει να γίνουν τα εξής: Οταν περάσετε από την ήδη ανοικτή πόρτα του καταυλισμού, ακολουθήστε το μονοπάτι και θα βρεθείτε σε μια προεξοχή στην αίθουσα χορού. Σκοτώστε το φάντασμα, πάρτε το κεφαλοτύρι, πηδήξτε κάτω και... αυτό ήταν. Οταν γυρίζετε πίσω, πηδήξτε ξανά κάτω στο κυρίως χωλ και πηγαίνετε στην κουζίνα. Μπείτε στο κελάρι και φτύστε (!) πίσω από το καζάνι. Ετσι θα αυξήσετε την ενέργειά σας. Καλό κουράγιο...

• ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

KICK OFF II

ΣΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΕΥΘΕΙΑ

Φίλοι των γκολ και του θεαματικού ποδοσφαίρου, χαίρετε. Η συμμετοχή σας στο διαγωνισμό για το καλύτερο γκολ στο Kick Off ομολογουμένως ήταν τεράστια.

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, η ημερομηνία για υποβολή συμμετοχών έχει περάσει, γεγονός που σημαίνει ότι δεν μπορούμε να δεχτούμε πλέον άλλες δισκέτες με γκολ. Εκείνο που μένει είναι να κρίνει η επιτροπή ποια γκολ είναι εκείνα που πραγματικά αξίζουν. Το έργο της, βέβαια, είναι περισσότερο δύσκολο απ' όσο φαντάζεστε, αφού κάθε συμμετέχων έστειλε πάνω από ένα γκολ, με αποτέλεσμα να έχουν μαζευτεί πάνω από 350 φάσεις που πρέπει να δούμε, να αναλύσουμε, να αξιολογήσουμε και να κρίνουμε. Ωστόσο, φαντάζομαι ότι όλοι έχετε την περιέργεια να δείτε ποιοι είναι εκείνοι που θα κρίνουν τα γκολ σας. Γι' αυτό το λόγο, θα παρουσιάσουμε τα μέλη της Πανελλήνιας Επιτροπής Γκολ (Π.Ε.Γ.): Κώστας Βασιλάκης: Ο Κώστας είναι ένας καθαρά επιθετικός παίκτης. Τεχνίτης με ακριβείς μεταβιβάσεις και πολύ αποτελεσματικός, δεν κλείνεται στην άμυνα ποτέ. Είναι φλεγματικός και ψύχραιμος και δεν καταλαβαίνει τίποτα. Ακόμα κι όταν όλοι γύρω του ζητωκραυγάζουν τον αντίπαλο, που κερδίζει με 4-2, είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι ο Κώστας θα πετάξει δύο γκολ στο τελευταίο δίλεπτο. Δηλώνει οπαδός του ήπιου κλίματος, αλλά παρόλο που ισχυρίζεται ότι μιλάει μόνο στο γήπεδο, οι δηλώσεις του είναι πάντα καυστικές, ιδιαίτερα όταν απευθύνεται στον Γιώργο. Γιώργος Κυπαρίσσης: Ο Γιώργος παίζει το ρόλο του Βελγίου στα ματς. Αν και αουτσάιντερ, δεν είναι λίγες εκείνες οι φορές που έκανε τους αντιπάλους του να σηκωθούν απ' την καρέκλα τους με θλιμμένο και απορημένο πρόσωπο. Γρήγορος παίκτης, ξέρει να εκμεταλλεύεται τα λάθη του αντιπάλου του. Αιώνιος αντίπαλος του Κώστα, ο οποίος συχνά τον κλείνει στην άμυνα και προσπαθεί να του βάλει γκολ σε όλο το μάτς, μέχρι που ο Γιώργος 20 δευτερόλεπτα πριν τη λήξη κάνει ξαφνική αντεπίθεση και νικάει με 1-0. Αντώνης Λεκόπουλος: Η φαντασία στην εξουσία. Εμαθε την τέχνη του Kick Off στις αμμουδιές της Βραζιλίας παίζοντας μ' ένα πορτοκάλι. Τρομερός τεχνίτης, ψυχρός εκτελεστής, αλλά παρασύρεται από τη φαντασία του. Δεν είναι λίγες εκείνες οι φορές που "ζωγραφίζει" με τους πολύπλοκους συνδυασμούς του, για να σουτάρει άουτ, ενώ χάνει με 1-0. Master στα φάλτσα, δίνει σεμινάρια τεχνικής και χαμένων ευκαιριών όταν παίζει με τον Κώστα, ενώ έχουν μείνει στη ιστορία οι ομηρικές του κόντρες με γνωστό εκδότη. Δημήτρης Παυλής: Ο Δημητράκης παίζει Kick Off "όλος μαζί". Νευρικός, δεν βολεύεται στην καρέκλα του, κουνιέται ανάλογα με την τροχιά της μπάλας και είναι επικίνδυνο να κάτσεις δίπλα του την ώρα που παίζει (ιδιαίτερα αν είσαι ο αντίπαλος). Επηρεάζεται εύκολα από την εξέδρα, αλλά είναι καλός τεχνίτης και τρομερός σουτέρ. Ειδικότητά του οι ψηλές μπαλιές (ή αλλιώς "ουράνιες μεταβιβάσεις"). Είναι ικανός να σε κάνει να νομίσεις ότι παίζει με δεκαπέντε, και όχι με έντεκα, παίκτες. Αγαπημένο του σύστημα η επίθεση με ξαφνικές άμυνες. Αρνείται να παίξει αν δεν είναι παρών ο φανατικότερος οπαδός του, ο Αντρέας.

Αυτή είναι η επιτροπή μας, αγαπητοί φίλοι. Σοφοί γέροντες που ξέρουν την τέχνη του παιχνιδιού και ψάχνουν για ικανούς αντίπαλους.

Εκείνο που μας μένει τώρα είναι να σας ευχηθούμε καλή τύχη και ...υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος, όπου θα έχουμε τα τελικά αποτελέσματα.

HITPACK 13

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3" που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

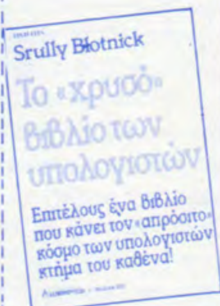
Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο______ με το ποσό των 950 δρχ.,που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ.______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ. ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Τόμος 1 & 2



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗ

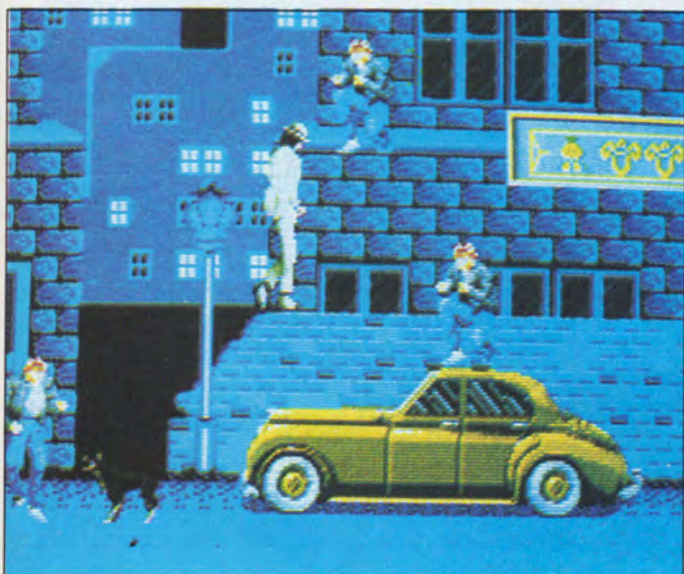
MOONWALKER

Είδος: ARCADE
Console: SEGA MEGADRIVE

Μόλις πριν από δύο μήνες, είχαμε παρουσιάσει στη στήλη "Arcade" το coin-op Moonwalker της Sega, το οποίο μας είχε αφήσει εξαιρετικές εντυπώσεις. Τώρα, η Sega παρουσιάζει την έκδοση του εν λόγω παιχνιδιού για την καινούρια της κονσόλα, πράγμα που μας κάνει να πιστεύουμε ότι ενδιαφέρεται πολύ σοβαρά για την καλή της πορεία. Οπως και στο coin-op, έτσι κι εδώ ο Michael έχει σαν στόχο να σώσει τα παιδιά που ο κακός αντίπαλός του κρατάει αιχμάλωτα, και να καταστρέψει τις στρατιές του αντιπάλου του. Η αποστολή αυτή χωρίζεται σε αρκετά επίπεδα, σε καθένα από τα οποία βρίσκεται ένας αριθμός παιδιών, ένας σημαντικά μεγάλος αριθμός κακών και ένας μεγάλος κακός που σας περιμένει στο τέλος του επιπέδου. Το έργο του Michael σ' ένα επίπεδο μπορεί να διευκολυνθεί, αν καταφέρει να ακουμπήσει ένα αστέρι που πέφτει, πράγμα που θα τον μεταμορφώσει σε ένα ατσάλινο ρομπότ εξοπλισμένο με πανίσχυρα laser. Κι αν τα πράγματα γίνουν πολύ δύσκολα, τότε μπορεί να εκτελέσει ένα χορευτικό νούμερο, στο οποίο θα τον ακολουθήσουν όλοι οι κακοί που βρίσκονται στην οθόνη· με τη διαφορά ότι οι τελευταίοι θα εξαφανιστούν μετά το τέλος του χορευτικού.

Τα γραφικά και ο ήχος του παιχνιδιού αγγίζουν την τελειότητα, ενώ και το gameplay είναι πολύ καλό. Ενα παιχνίδι που πρέπει να βρίσκεται στη συλλογή κάθε κατόχου Sega.

GRAPHICS: 9.4
ANIMATION: 9.5
ΗΧΟΣ: 9.6
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.2



KLAX

Είδος: PUZZLE - ARCADE GAME
Console: PC ENGINE

"Είναι η δεκαετία του '90 - ώρα για Klax" μας λέει με πολλή "μετριοφροσύνη" η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού αυτού, ισχυριζόμενη έτσι ότι το Klax θα αποτελέσει το παιχνίδι της δεκαετίας. Και σίγουρα το Klax είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι. Μάλλον όμως υπερβάλλουν λίγο.

Στο Klax έχετε μπροστά σας έναν ατέρμονα ιμάντα, ο οποίος φέρνει συνεχώς προς το μέρος σας χρωματιστά τουβλάκια. Εσείς ελέγχετε ένα τετράγωνο, που βρίσκεται στη βάση του ιμάντα, με το οποίο μπορείτε να μαζεύετε τα τουβλάκια, να τα ρίχνετε σε ένα 5x5 κενό που βρίσκεται ακριβώς πίσω από το τετράγωνο που ελέγχετε ή να τα στείλετε πίσω πάνω στον ιμάντα. Μπορείτε βέβαια να τ' αφήσετε να πέσουν στο κενό που βρίσκεται στη βάση του ιμάντα, αλλά αυτό θα σας φέρει πιο κοντά στο "Game Over".

Σκοπός σας σε κάθε πίστα είναι να συμπληρώσετε αρκετά Klaxes ή να συμπληρώσετε αρκετούς βαθμούς ή να διατηρηθείτε στη ζωή γι' αρκετό χρόνο, κι έτσι να περάσετε στην επόμενη. Ενα Klax είναι τρία τουβλάκια του ίδιου χρώματος στη σειρά, οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια, και όταν συμπληρωθεί, τα τουβλάκια που το απαρτίζουν εξαφανίζονται. Σε μερικές πίστες μάλιστα πρέπει να συμπληρώσετε αρκετά Klaxes ενός συγκεκριμένου τύπου. Μπορείτε, τέλος, να χάσετε, αν καταφέρετε να γεμίσετε το κενό με ατάκτως ερριμένα τουβλάκια. Σίγουρα τα γραφικά δεν είναι σπουδαία, αλλά είναι όσο καλά χρειάζεται. Ο ήχος είναι σε καλά επίπεδα και το gameplay αποτελεί το ισχυρότερο σημείο του παιχνιδιού. Το Klax σας υπόσχεται αρκετές ώρες διασκέδασης...

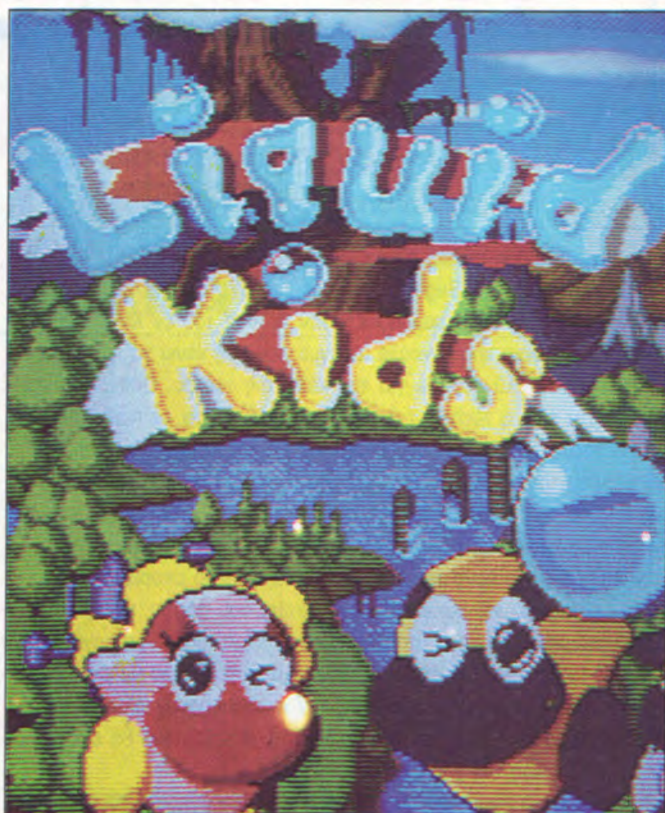
GRAPHICS: 8.5
ANIMATION: 8.2
ΗΧΟΣ: 8.4
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 9.3



LIQUID KIDS

Μπορεί να μην υπάρχει αρκετό νερό, αλλά οι ήρωες του "Liquid Kids", του καινούριου coin-op της Taito δείχνουν να αγνοούν το γεγονός αυτό κι έτσι σπαταλάνε το πολύτιμο πλέον υγρό αλόγιστα. Το "Liquid Kids" μας μεταφέρει σ' έναν περίεργο κόσμο, όπου κάποιος κακός έχει απαγάγει μερικά περίεργα, αλλά χαριτωμένα πλάσματα και τα έχει φυλακίσει στο τέλος αρκετών επιπέδων, στα οποία έχει διασκορπίσει επίσης πολλούς δόλιους υποτακτικούς του και αρκετά επικίνδυνα εμπόδια. Για κακή του όμως τύχη δύο από τα περίεργα πλάσματα ξέφυγαν και, επειδή διαθέτουν υψηλό αίσθημα αλληλεγγύης, θα προσπαθήσουν να ελευθερώσουν τους συντρόφους τους. (Αν η ιστορία σας θυμίζει το "New Zealand Story", έχετε απόλυτο δίκιο: φαίνεται ότι οι σεναριογράφοι της Taito έχουν αρχίσει να μη βρίσκουν πρωτότυπες ιδέες).

Τίθεται βέβαια το ερώτημα "πώς ένα περίεργο αλλά χαριτωμένο πλάσμα εξοντώνει τους αντιπάλους του". Εδώ ακριβώς μπαίνει το θέμα της σπατάλης νερού που αναφέραμε προηγουμένως. Κάθε πλάσμα είναι εξοπλισμένο με άπειρες φούσκες που περιέ-



MEGA TWINS

Η Capcom είναι μια εταιρία που ειδικεύεται στην παραγωγή coin-ops με ήρωες γενναίους ιππότες ή ακατανίκητους πολεμιστές, αλλά δεν θα μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστη από τη μανία παραγωγής coin-ops με χαριτωμένους ήρωες. Αποτέλεσμα της επίδρασης αυτής είναι το "Mega Twins", το καινούριο coin-op της εν λόγω εταιρίας.

Στο "Mega Twins" δύο ήρωες αναλαμβάνουν να σώσουν ένα βασίλειο από τους κακούς ηγεμόνες του: το βασίλειο χωρίζεται σε αρκετά επίπεδα, τα οποία θα πρέπει να περάστε πριν την τελική αναμέτρηση. Μερικά από τα επίπεδα αυτά χωρίζονται σε ζώνες, τις οποίες μπορείτε να παίξετε με οποιαδήποτε σειρά.

Οι πίστες συνήθως σκρολάρουν από δεξιά προς τα αριστερά, ενώ υπάρχουν και πίστες που σκρολάρουν κατακόρυφα. Εχθροί εμφανίζονται από όλες τις πλευρές και οι ήρωές μας μπορούν να απαλλαγούν από την παρουσία







χουν ποσότητες νερού. Με το πάτημα ενός κουμπιού εκτοξεύουν μια τέτοια φούσκα που, όταν ακουμπήσει το έδαφος, κάποιο εμπόδιο ή έναν κακό, θα σπάσει και το περιεχόμενό της θα αρχίσει να κυλάει στην πίστα σκοτώνοντας οποιονδήποτε κακό βρεθεί στο πέρασμά του. Ο νεκρός κακός αλλάζει τότε χρώμα, δείχνοντάς σας ότι μπορείτε να οδηγήσετε το χαρακτήρα που ελέγχετε πάνω του, πράγμα που θα σας αποφέρει αρκετούς πόντους. Μερικοί κακοί είναι πιο επίμονοι και χρειάζονται αρκετά χτυπήματα για να απαλλαγείτε από την παρουσία τους, ενώ σε τακτά χρονικά διαστήματα θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε ένα μεγάλο κακό. Απ' τα φυσικά εμπόδια αξίζει να αναφέρουμε τα χάσματα, τους λάκκους με τα καρφιά, τα βάρη και τις αγκαθωτές πλάκες που σας πέφτουν στο κεφάλι, ενώ υπάρχουν και περιοχές γεμάτες νερό, όπου η επιθετική σας ικανότητα μειώνεται δραστικά.

Το παιχνίδι διαθέτει καλά γραφικά, αν και έχουμε δει και πολύ καλύτερα, τα οποία είναι σχεδιασμένα με αρκετό χιούμορ και φαντασία. Ο ήχος είναι σχεδόν άριστος με μουσική που παίζει συνέχεια και πολλά επιτυχημένα εφέ. Το gameplay είναι επίσης καλό και κρύβει αρκετές παγίδες για τους απρόσεκτους. Οι φίλοι των coin-ops τύπου "Mario Bros" και "Bubble-Bobble" θα το βρουν σίγουρα πολύ ενδιαφέρον.

τους χρησιμοποιώντας τα σπαθιά τους. Τα σπαθιά αυτά έχουν αρχικά μικρή ισχύ, αλλά μαζεύοντας icons που βρίσκονται στο δρόμο, η ισχύ τους αυξάνεται. Τα icons αυτά βρίσκονται συνήθως μέσα σε μπαούλα, τα οποία τις περισσότερες φορές είναι κρυμμένα και θα πρέπει να περάσετε από το σωστό σημείο για να διαπιστώσετε την υπαρξή τους. Αλλα icons, που μπορεί να περιέχονται στα μπαούλα αυτά, σας δίνουν έξτρα ενέργεια, ισχυρά μαγικά όπλα, πόντους, νομίσματα κ.λπ. Μαγικά όπλα σας δίνουν επίσης διάφοροι κάτοικοι του βασιλείου που πολύ θέλουν να



σας δουν να επιτυγχάνετε τη δύσκολη αποστολή που αναλάβατε και που συνήθως βρίσκονται στο τέλος κάθε επιπέδου. Εκεί βρίσκεται βέβαια και ο κλασικός μεγάλος κακός, που είναι κάποιο πολύ περίεργο πλάσμα.

Το παιχνίδι μοιάζει πολύ με το "Super Wonderboy" και το "Wonderboy III", όχι τόσο από άποψη γραφικών, αλλά από άποψη gameplay. Για να είμαστε όμως δίκαιοι, θα πρέπει να πούμε ότι το "Mega Twins" διαθέτει πολύ περισσότερη ποικιλία στον τομέα του gameplay από τα δύο προαναφερθέντα παιχνίδια. Το ίδιο ισχύει και στον τομέα των background graphics και των sprites, τα οποία έχουν σχεδιαστεί με μεγάλη λεπτομέρεια, ενώ τόσο το scrolling όσο και το animation είναι ομαλότατα. Ο ήχος, τέλος, είναι πολύ καλός, όπως άλλωστε και στα περισσότερα από τα τελευταία coin-ops. Το "Mega Twins" φαίνεται, λοιπόν, να είναι μια ακόμη επιτυχία για την Capcom.

HIGH TECHNOLOGY HI TECH HIGH TECHNOLOGY

ΕΝΑ LASER ΓΙΑ ΤΟ ΤΣΕΠΑΚΙ ΣΑΣ

Το Laserex laser point μπορεί να μοιάζει με φακό, είναι όμως ένα μηχάνημα παραγωγής ακτίνων laser! Φυσικά περιορισμένης ισχύος (1 mw), ώστε να μην είναι επικίνδυνο. Η ακτίνα του μπορεί να φωτίσει σημεία σε απόσταση 50 m! Λειτουργεί με μπαταρίες ή ρεύμα και λόγω των μικρών του διαστάσεων είναι λιγάκι ακριβό, αφού φτάνει τις 64.000 δρχ. Edmund Scientific Co. 101 E Cloucester Pike Barrington, NJ 08007-1380 USA.





ΜΙΚΡΟ, ΑΛΛΑ ΑΠΟΔΟΤΙΚΟ

Το YST-9 είναι ένα σύστημα ήχου της Yamaha που αποτελείται από δύο κομμάτια. Το ραδιοενισχυτή - που χρησιμοποιεί την πατέντα Active Servo Tech. της Yamaha για καλύτερη απόδοση - και παράλληλα digital tuner με 18 μνήμες και τα ηχεία. Εχει τρεις εισόδους (για κασετόφωνο, CD ή TV) και τηλεχειριστήριο. Τιμή 145.000 δρχ. Φ. ΝΑΚΑΣ Α.Ε., Ναυαρίνου 13, τηλ. 3647116.



ΜΙΚΡΟ ΣΤΟ ΜΑΤΙ...

Το D-35 της Sony είναι το πρώτο φορητό compact disk player που διαθέτει αριθμητικό πληκτρολόγιο. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να επιλέξετε το κομμάτι που προτιμάτε. Εκτός όμως απ' αυτό, το D-35 παρέχει και μια σειρά από άλλες λειτουργίες που όχι μόνο τα φορητά αλλά και πολλά απ' τα κανονικά CD player θα ζήλευαν. Τέτοιες είναι η επανάληψη συγκεκριμένου τμήματος του δίσκου, το συνεχές παίξιμο, η τυχαία επιλογή της σειράς των κομματιών, καθώς και η δυνατότητα 8x oversampling. Σ. ΠΕΤΡΟΧΕΙΛΟΣ & ΣΙΑ Ο.Ε., Συγγρού 251, τηλ. 9429624.

HI TECH

HIGH TECHNOLOGY

Δ. Παυλής.



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΤΣΕΠΗΣ

Ο νέος αυτός μεταφραστής που ονομάζεται Odyssey είναι δίγλωσσος (ελληνικά-αγγλικά και αντίστροφα) και γνωρίζει 40.000 λέξεις και φράσεις. Διορθώνει τα ορθογραφικά λάθη που κάνετε, δίνει συνώνυμα και ταυτόσημα και παρουσιάζει γραπτά την προφορά της κάθε λέξης, αν του το ζητήσετε. Ο EA-402D έχει μνήμη 1 MB και κοστίζει 29.500 δρχ. U.S. ELECTRONICS, Θ. ΚΑΤΣΟΥΔΑΣ, Φορμίωνος 101, τηλ. 7640342.



ΔΙΠΛΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ

Μια πολύ πρωτοποριακή ιδέα εφήρμοσε η αμερικανική αυτοκινητοβιομηχανία στο νέο μοντέλο της. Το Voyager αποτελείται από δύο κομμάτια! Το πρώτο και βασικό είναι ένα μικρό αυτοκίνητο πόλης, ενώ το δεύτερο είναι μια επέκταση (όχι μνήμης) που το μετατρέπει σε ένα θαυμάσιο station wagon. Το Voyager παρουσιάστηκε στο σαλόνι αυτοκινήτου στο Detroit και υπολογίζεται ότι θα βγει στην παραγωγή σε 4 περίπου χρόνια.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΛΟΗΓΗΣΗΣ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ

Ενα εξελιγμένο σύστημα πλοήγησης αυτοκινήτου παρουσίασε η Pioneer σε συνεργασία με την Carozzeria. Το σύστημα βασίζεται σε CD-ROM και καθοδηγείται από σήματα που λαμβάνει από δορυφόρους που χαρτογραφούν την περιοχή. Αφού το σύστημα υπολογίσει τη θέση του αυτοκινήτου, προσφέρει διάφορες άλλες πληροφορίες για την περιοχή. Ολα αυτά βέβαια στην Ιαπωνία, όπου υπάρχουν και οι αντίστοιχοι δορυφόροι. Η τιμή του πάντως (για όσους ρωτήσουν) στην Ιαπωνία είναι 370.000 δρχ.



Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Video

Δηλαδή, όχι ακριβώς video, μια και η στήλη περιέχει και λίγο cine review μέσα. Τη φορά αυτή η στήλη έχει "λίγο απ' όλα" και τα reviews (δυστυχώς) θα είναι πιο σύντομα, μια και πρέπει να προλάβουμε να σας πούμε τι θα δείτε τα Χριστούγεννα. Για να μην μπείτε στο video club λοιπόν και γυρνάτε βαριεστημένοι από ράφι σε ράφι, να τι μπορείτε αμέσως να ζητήσετε:



• του Γ. Κυπαρίσση

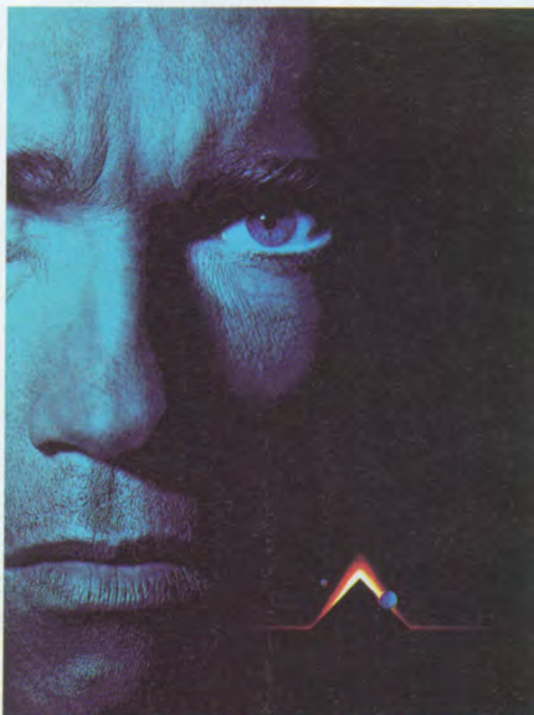
Ξαναγύρισαν για μια ακόμη φορά. Από το σινεμά στο βίντεο, μετά ξανά στο σινεμά και τώρα πάλι στο βίντεο. Μιλάμε φυσικά για την ταινία "Ghostbusters 2", οι οποίοι είναι τώρα διαθέσιμοι και σε βιντεοκασέτα. Οι ατρόμητοι ...τρελοί είναι διατεθειμένοι να σας ξαναδιηγηθούν πώς κατάφεραν να καταστρέψουν μια πόλη και να την σώσουν συγχρόνως, μέσα σε χρόνο ρεκόρ. Αφού τα μηχανήματά τους σκούριασαν και οι δουλειές τους είχαν μια σταθερή πορεία (κατηφορική), ήρθε και η απαγόρευση με δικαστική απόφαση, η οποία κηρύσσει παράνομο το κυνήγι φαντασμάτων, οπότε οι φίλοι μας αντιμετωπίζουν πια τον κίνδυνο της ανεργίας. Ομως, για καλή τους τύχη, τα φαντάσματα δεν κάθονται για πολύ ήσυχα, κι αυτή τη φορά θέλουν να πάρουν οπωσδήποτε εκδίκηση για το ταπεινωτικό αποτέλεσμα της προηγούμενης ταινίας. Ετσι, αποφασίζουν να απαγάγουν το μωρό της Ντάνα Μπάρετ (θα τη θυμάστε, δεν μπορεί: εκείνη που είχε κυριευθεί από ένα κακό πνεύμα... που έβγαζε τερατάκια από το ψυγείο της... η πρωταγωνίστρια των "Alien"... αααακριβώς!) και να το χρησιμοποιήσουν για διάφορους δαιμονικούς σκοπούς, αλλά είχαν λογαριάσει και πάλι χωρίς τους τέσσερις κυρίους, οι οποίοι και αυτή την φορά θα εκτελέσουν το ...καθήκον τους. Ο καιρός είναι πολύ επίκαιρος για τη συγκεκριμένη ταινία, μια και πριν σκουπίσετε όλο το σπίτι για να βάλετε τα χαλιά, όλο και κανένα φαντασματάκι μπορείτε να βρείτε σε καμιά γωνιά να παίζει με όλα τα χαμένα μαχαιροπήρουνα. Μόλις τελειώσετε το "Ghostbusters 2", μπορείτε να βάλετε στο μικρό σας αδερφάκι να δει το "Η Γη πριν αρχίσει ο χρόνος", μια φοβερή ιστορία κινούμενων σχεδίων. Και όταν λέμε φοβερή, ξέρουμε τι λέμε. Δεν είναι όποιοι κι όποιοι αυτοί που τη δημιούργησαν: είναι και οι δυο μαζί, ο Λούκας με τον Σπίλμπεργκ, οι οποίοι αποδεικνύουν ότι δεν είναι ικανοί μόνο για ιστορίες του Ιντιάνα Τζόουνς, αλλά επίσης για απίθανα cartoons. Βέβαια το μικρό σας αδερφάκι είναι, όπως θα καταλάβατε, απλά μια δικαιολογία, για να δείτε τις περιπέτειες του μικρούλη Βροντόσαυρου Λίτλφουτ, ο οποίος τα βρίσκει λίγο σκούρα ανάμεσα στο συνωστισμό των τεράστιων τεράτων που κυριαρχούν στην προϊστορική εποχή. Αποφασίζει λοιπόν, μαζί με πέντε ακόμη φίλους του, να αναζητήσει τη θρυλική Μεγάλη Κοιλάδα, όπου κάθε δεινόσαυρος μπορεί να ζήσει αξιοπρεπώς. Απλή ιστορία; Σύμφωνοι, αλλά οι περιπέτειες και οι καταπληκτικές φάσεις των cartoons, το απίθανο animation και η μαγεία του Σπίλμπεργκ δεν σηκώνουν πολλές συζητήσεις. Καλά θα κάνετε να μάθετε λίγο καλύτερα τα προγράμματα cartoon designer και animator που έχετε για την Amiga σας. Μπορεί να σας χρειαστούν κάποια στιγμή.



Περνάμε τώρα στον κινηματογράφο. Δυστυχώς, δεν είμαι σε θέση να ξέρω τι θα παίξουν οι κινηματογράφοι τα Χριστούγεννα, αλλά σίγουρο είναι ότι κάποια στιγμή θα προβληθούν οι ταινίες που θα σας

Review

πω, οπότε θα είστε προετοιμασμένοι. Εχουμε λοιπόν γι' αρχή: Στην Ευρώπη προβάλλεται η συνέχεια του "The Never Ending Story", "Ιστορία Δίχως Τέλος II", βασισμένη στη συνέχεια του ομώνυμου βιβλίου. Η ταινία ακολουθεί τις προδιαγραφές ποιότητας της προηγούμενης. Για μια ακόμη φορά η μυθική χώρα της Φαντασίας κινδυνεύει. Ολοι οι παλιοί μας φίλοι, ο συμπαθής άσπρος δράκος, το τεράστιο σαλιγκάρι, ο πέτρινος γίγαντας, και πολλοί ακόμη είναι εδώ, μαζί με τον κεντρικό ήρωα, τον Μπάστιαν. Είναι μια από τις λίγες φορές, που μια συνέχεια δεν είναι κακή, αλλά τουλάχιστον τόσο καλή όσο η αρχική. Οσοι αγαπούν μεν την φαντασία, αλλά θέλουν και λίγη δράση, έτσι για να ανάβουν τα αίματα, δεν έχουν παρά να περιμένουν το Total Recall (τουλάχιστον έτσι λέγεται στο εξωτερικό, γιατί ακόμη δεν ξέρω τον ελληνικό τίτλο). Πρωταγωνιστής ο κτηνώδης κύριος Σβαρτζενέγκερ, που μπλέκεται με κάτι περιπέτειες στον Αρη. Σκηνοθέτης ο δημιουργός του πρώτου "αιματηρού" Robocop, ο Πωλ Βερχόφεν (το σίγουρο δηλαδή είναι ότι θα έχουμε πολύ σκοτωμό και αίμα να αιωρείται λόγω έλλειψης βαρύτητας στο διάστημα). Η υπόθεση: Κεντρικός ήρωας είναι ο γήινος Douglas Quaid, ο οποίος ζει το 2075. Κάποια στιγμή ο Quaid ανακαλύπτει ότι δεν είναι αυτός που νομίζει, χάρη σε μια εταιρία, η οποία αναλαμβάνει να εμφανίσει τα όνειρα κάθε πολίτη. Το γεγονός αυτό, για κάποιο, άγνωστο λόγο, δεν αρέσει στις αρχές, και ο κύριος Quaid γίνεται στόχος δολοφόνων, οπότε αναγκάζεται να φύγει κρυφά για τον Αρη, ο οποίος εξελίσσεται σε μια νέα αποικία. Εκεί η περιπέτεια συνεχίζεται, με ανθρώπους και ανθρωποειδή, με μεταλλαγμένους αποικιστές και κανονικούς γήινους, μέχρι να ...τελειώσει η ταινία. Το βασικό μειονέκτημα στο Total Recall (εκτός από τη ντουλάπα - πρωταγωνιστή) είναι η όχι και τόσο πιστή απεικόνιση του Αρη. Τη στιγμή που οι περισσότεροι έχουμε δει πολλές φωτογραφίες του Αρη, αστροναύτες να πατούν το πόδι τους εκεί και τον ξέρουμε πια αρκετά καλά, οι υπεύθυνοι της ταινίας επέμειναν να χρησιμοποιήσουν ένα σκηνικό με τοπία από τον "κόκκινο πλανήτη" που θυμίζουν τις φτηνές B-movies του '50, και δεν έχουν καμιά σχέση με την πραγματικότητα. Λίγη σοβαρότητα και ακρίβεια δεν θα έβλαπτε, τη στιγμή μάλιστα που για τα τοπία αυτά δούλεψε ο βραβευμένος για τη δουλειά του, στο "Πόλεμος των Αστρων", στο "Στενές επαφές Τρίτου Τύπου" και στο "Αλιενς", Ron Cobb. Πάντως κατά τα άλλα, η ταινία προβλέπεται να είναι ενδιαφέρουσα και πλούσια σε οπτικά εφέ και σούπερτεχνολογικά επιτεύγματα. Και τέλος, για εκείνους που αγαπούν τα θρίλερ με μικρά τριχωτά αρκουδάκια (παράξενος συνδυασμός), δεν θα περιμένουν και πολύ: Η συνέχεια της ιστορίας των περιπετειών του μικρούλη Γκίζμο είναι έτοιμη. Το "Gremlins 2" είναι γεμάτο από μικρά φονικά πλασματάκια, που κυνηγούν εκτός από τους ανθρώπους και το φιλήσυχο Γκίζμο, σε μια ταινία με πολύ περισσότερα, πολύ πιο βελτιωμένα και (συνεπώς) πολύ πιο ακριβά εφέ. Περισσότερα όμως για τα Gremlins και τις θανατηφόρες φάρσες τους στη στήλη του επόμενου μήνα. Καλά Χριστούγεννα, και ελπίζω να προλάβετε να κάνετε και τίποτε άλλο, εκτός από το να μπαινοβγαίνετε από σινεμά σε σινεμά!









uLink

BANKS

of the future... today!

Και τώρα COMPUTER SHOW



ΚΟΝΤΡΕΣ ΣΤΟ STUDIO



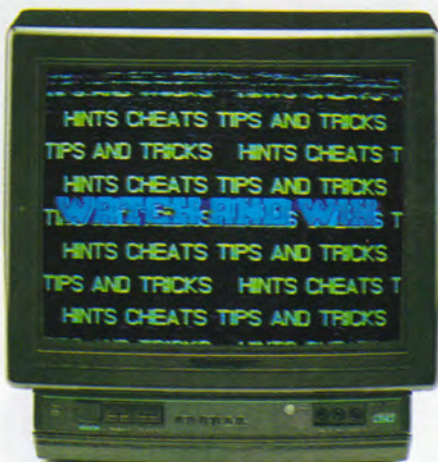
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ



SOFTWARE REVIEWS



TOP TWENTY



HINTS & TIPS

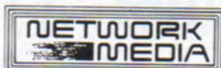


ΓΕΓΟΝΟΤΑ – ΦΗΜΕΣ – ΣΧΟΛΙΑ

Ενα φανταστικό τηλεοπτικό περιοδικό για computer games κάθε εβδομάδα στην τηλεόρασή σας!

ΕΝΑΡΞΗ ΕΚΠΟΜΠΗΣ:
ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 11 Ιανουαρίου

18.30 ΕΤ1



A EUROPEAN ENTERPRISES COMPANY